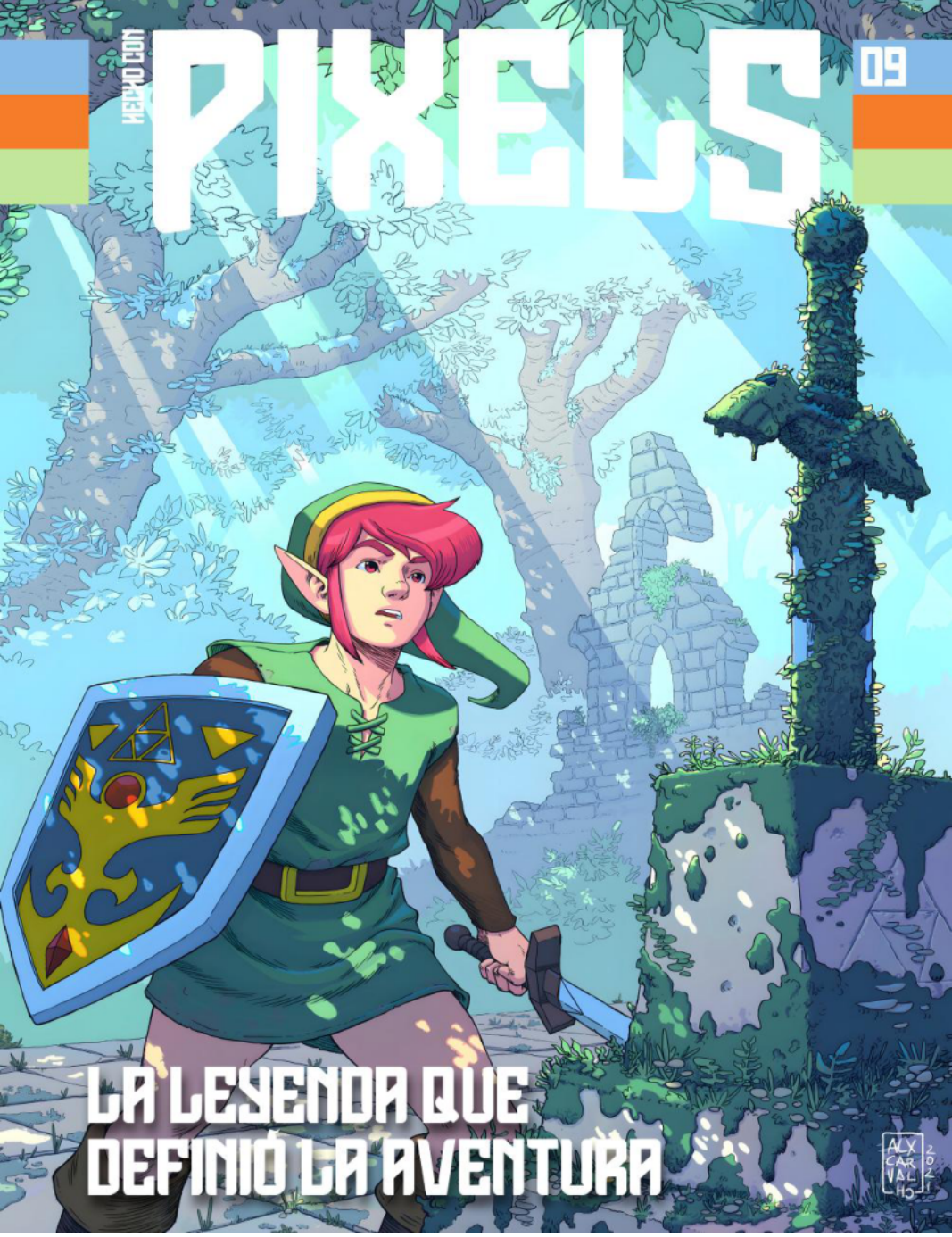

KEPYO CON
PIXELS

LA LEYENDA QUE DEFINIÓ LA AVENTURA

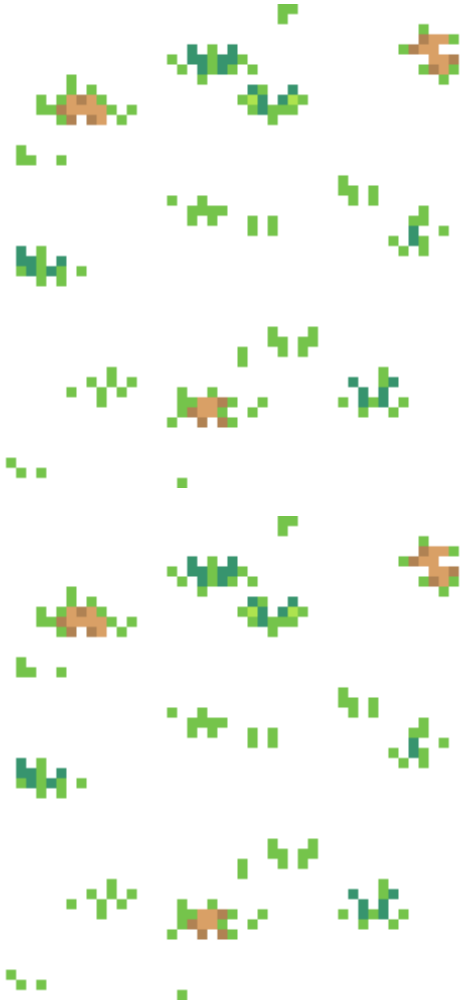
ALX
CAR
VAL
LHO
2012

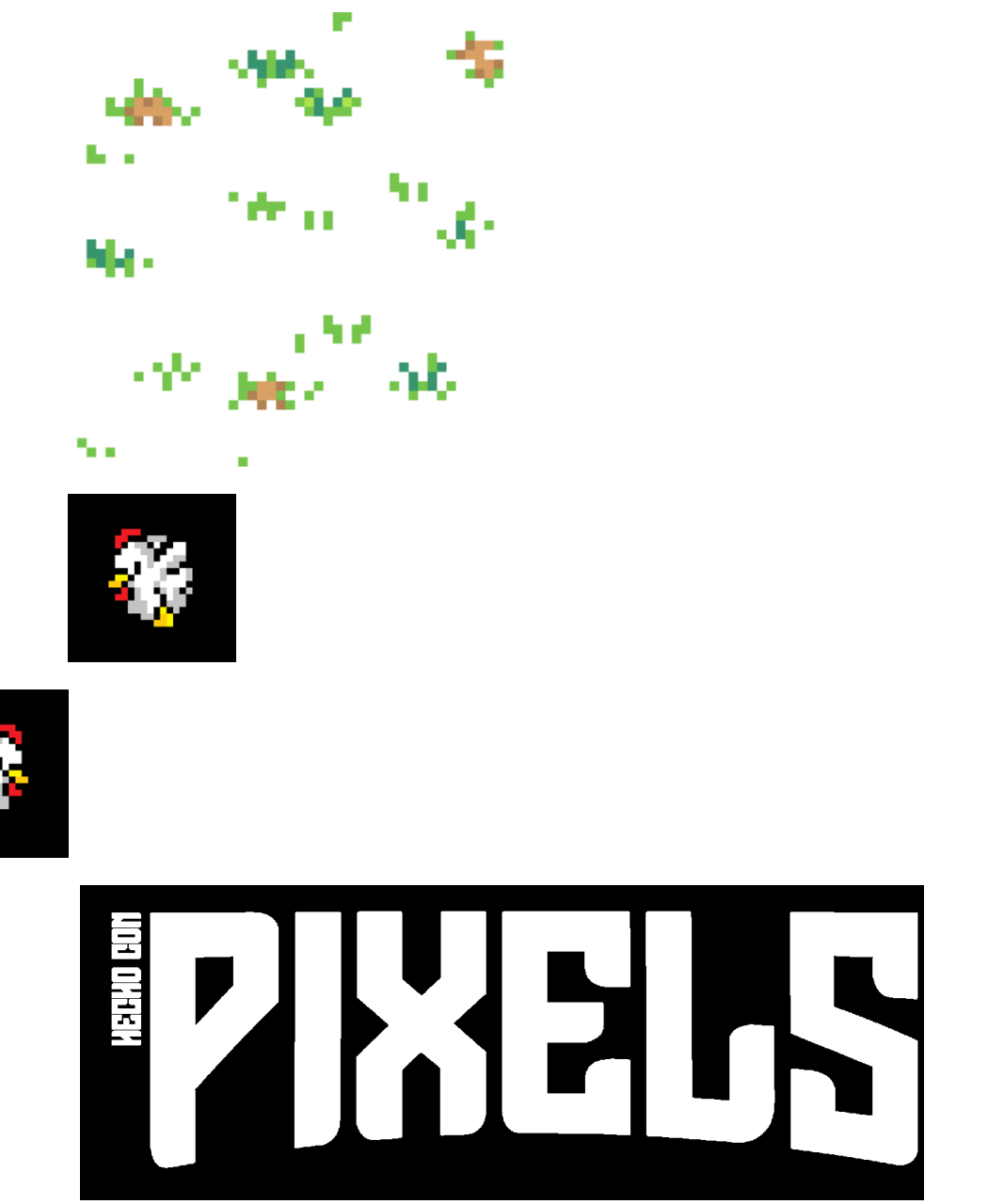
HECHO CON

LA LEYENDA QUE DEFINIO LA AVENTURA

LA LEYENDA QUÈ

DEFINIO LA AVENTURÀ 01




PIXELS

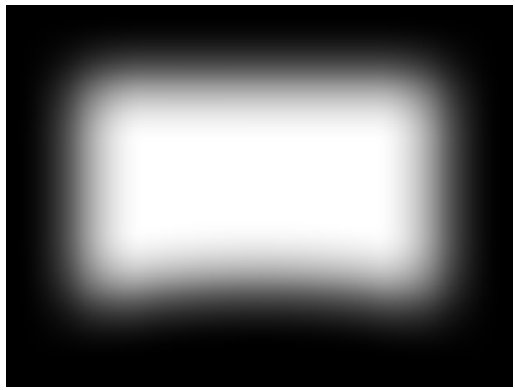
A Link to the Past para SNES, uno de los Zelda más trascendentales de la historia de la saga.

Qué bien huele Hyrule

a césped cortado

Cerrando este nú-cortado, fresco de las maña-mero 9 de PIXELS, nas de Hyrule, y entonces de camino a la ofi-comprendes que no necesi-cina, pasé por un parque tas más porque estás en ca-donde estaban cortando sa, con los tuyos. Link, en el césped. De repente, me este número, ha provocado vino uno de esos olores una sensación parecida en que uno tiene grabado en todos los que hemos escri-

el cerebro y que automáti- to sobre Zelda, que nos ha camente te transportan a hecho recordar viejos tiem-otros tiempos y lugares. Ni pos gracias a una maravi-mejores ni más felices. Sim- llosa consola que alegró la



por José Luis Sanz plemente anteriores. vida de los jóvenes de los

Director de Pixels Crecí oliendo ese césped años 90. Y por eso, Zelda

recién cortado todas las nos sirve para encarar ya el mañanas de la primavera y camino hacia el primer ani-el verano y vinculando eso versario de PIXELS, que en siempre a una sensación noviembre soplará las velas de felicidad, como de estar de un proyecto que mantie-en casa. Algo parecido a lo ne la ilusión como el primer que ocurre cuando metes el día. Rupia a rupia, intentan-cartucho de A Link to the do abrirse camino entre los Past en una Super Nin- malvados que nos envía Ga-tendo y lo enciendes. Que non. Pero nosotros tenemos parece oler a ese césped vuestra Trifuerza. P

Suscríbete a

Pixels y Microhobby

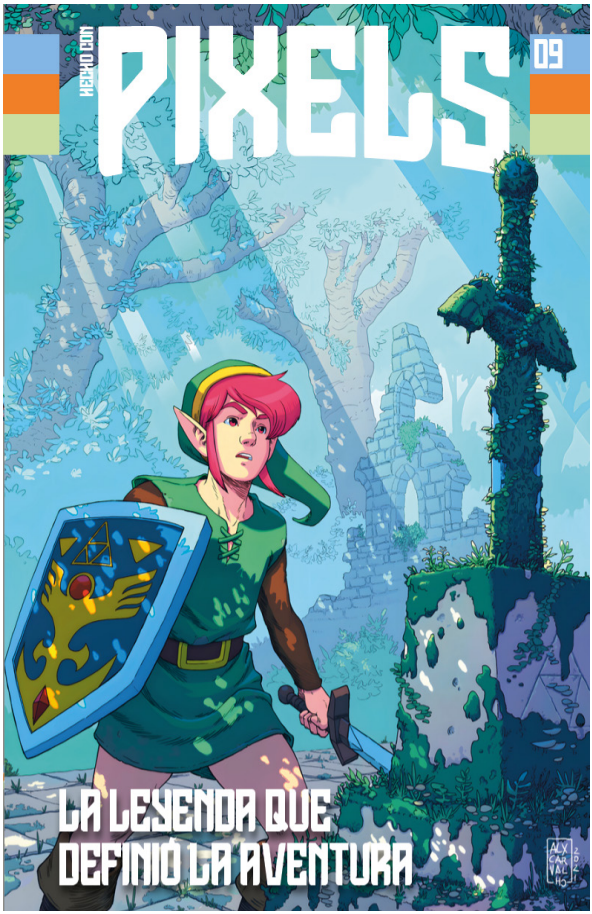
en nuestra tienda

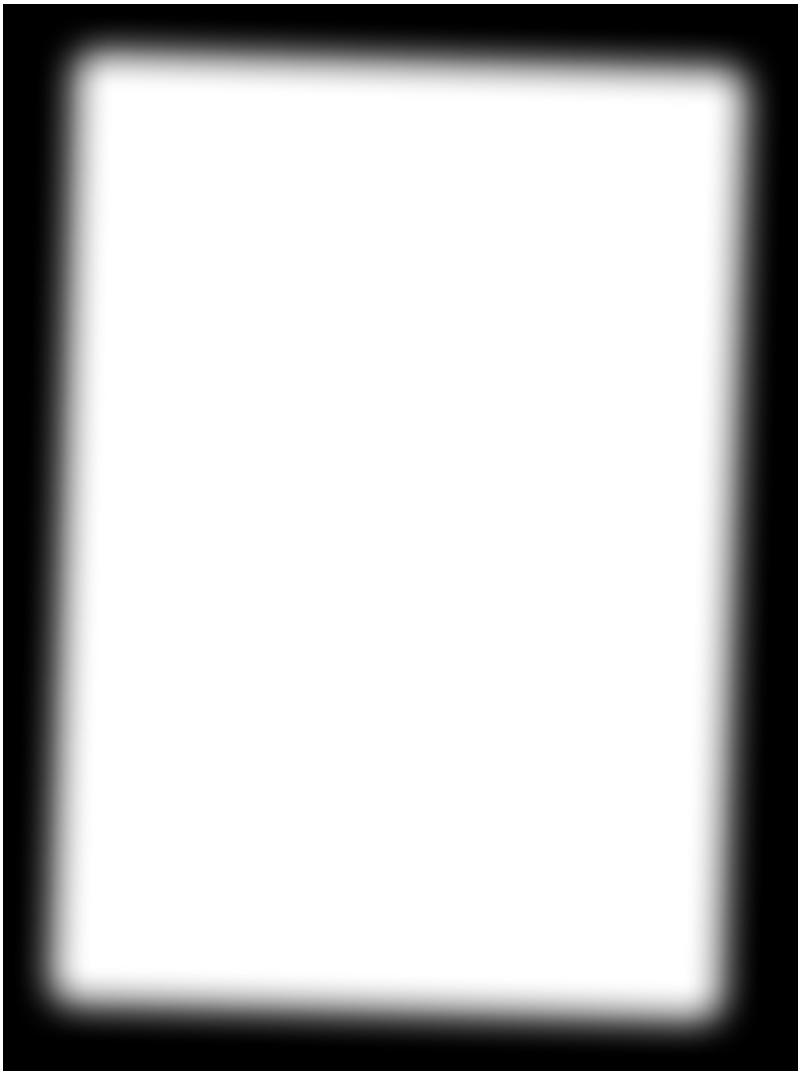
Próximos números

Pixels nº10 y Microhobby nº221

A la venta el Ediciones digitales Envíos a partir del 27 18 18 de octubre de noviembre de noviembre

tienda.hechoconpixels.com


HACHETTE
PIXELS
09
LA LEYENDA QUE DEFINIO LA AVENTURA



MICROHOBBY

REVISTA INDEPENDIENTE PARA USUARIOS SINCLAIR Y OTROS MICROS NÚM. 220

ACTUALIDAD

TODOS LOS JUEGOS DE YANDEX 2025

UNA HISTORIA DE HÉROES Y VILLANOS

COMMODORE 64: SIN JUEGOS NO HAY 'EDAD DE ORO DEL SOFT'

HARDWARE

TODOS LOS SPECTRUM DEL MERCADO

PROGRAMAS

CUBIX
SABRE WULF
WEST BANK

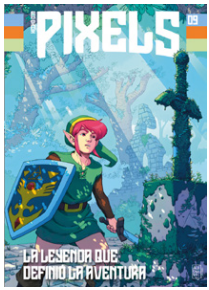
LEYENDAS

GABRIEL NIETO MICROHOBBY

EDITA

Nº9_Zelda

Este número de PIXELS se inclina hacia unas aventuras que nos llevan acompañando 39 años. De un tal Link y una tal Zelda en un tal Hyrule.



¡Siempre RETRO!

Otras secciones

03 Bienvenidos a PIXELS

22_32_54 Ajuste de cuentas

52_66_72 Me Robó el corazón

06 40 Mi Periférico favorito < 64 Aprended abuelos 78

Placer culpable

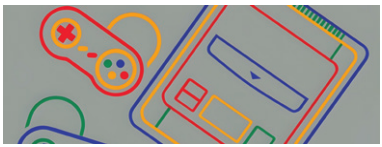
LOS TRES PRIMEROS ZELDA

Cuando la saga encontró su forma. 14 por José Luis Sanz <

LOS PEQUEÑOS ZELDA

26 Juegazos en muy poco espacio.

< por Sonia Herranz

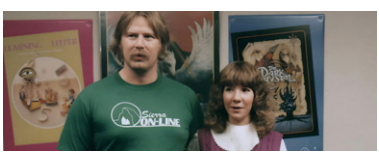


EL CEREBRO DE LA BESTIA

Así llegó a España Super Famicom. 34 por Marcos García <

MORTAL KOMBAT EN ESPAÑA

42 Así aprovechó SEGA la polémica.



< por Raúl Montón

ROBERTA Y KEN WILLIAMS

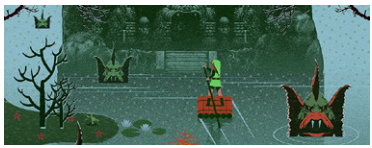
El espíritu de Sierra On-Line. 56 por José Luis Molina <

AVENTURAS SIERRA

68 Remasterizaciones legendarias.

< por José Luis Sanz

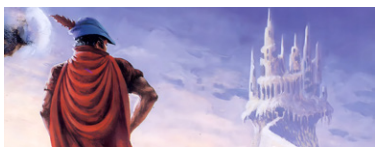
SPACE HARRIER



Semilla de éxitos para SEGA. 74 por José Luis Sanz <

CHAMPIONS LEAGUE

El día que metimos ocho en J&C.



por José Luis Sanz

¡AÚPA ESPAÑA!

Cuando Zelda

encontró su forma

“The Secret of Monkey Island”, el juego que marcó a toda una nueva generación.

REPORTAJE

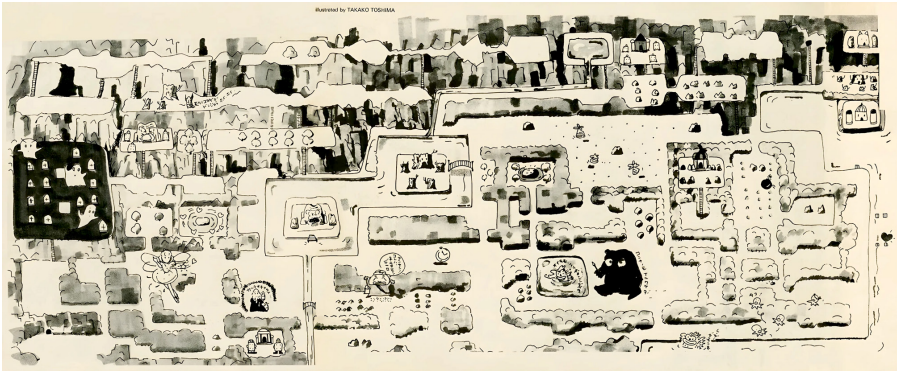
Mapa original dibujado por Takako Toshima.

NES tuvo los dos primeros Zelda de la histo-ria pero no fue hasta su desembarco en SNES cuando cautivó a todo el planeta. ¿Qué cam-bió de los originales hasta A Link to the Past?

por José Luis Sanz

Cuando A Link to the la trinchera de Nintendo, Past llegó a Super auténtica hacedora de clá-Famicom en 1991 sicos que todavía hoy, casi (1992 en nuestro país) no 40 años después, seguimos solo representó un paso celebrando. adelante muy claro dentro El caso es que el salto de la saga, sino el instante desde aquellos días del Fa- en el que millones de juga- micom Disk System hasta dores lo descubrieron. la era de los 16 bits no fue Pero para no convertir solo una transformación este texto en un mar de lá- gracias al hardware, sino grimas por la emoción que también un viaje iniciático, sentí cuando pude ponerle como el de su héroe, que las manos encima, vamos a transformó por completo centrarnos en recordar todo la saga para siempre. Y sí, lo que cambió desde aque- para valorar y comprender llos dos primeros cartuchos la magnitud de ese salto, de The Legend of Zelda hay que mirar atrás y enten- que vieron la luz en los der qué significaron los dos años 80. Dos aventuras in- primeros cartuchos de NES abarcables para el jugador y cómo A Link to the Past medio de la época que sen- recogió esa herencia para taron las bases de todo lo hacerla todavía más grande. que vendría después y que, visto con la perspectiva del tiempo, nos dan la sensa- ción de haber asistido a un milagro de los de verdad. De Como todos sabéis, fue en esos que solo ocurren cada 1986 cuando The Legend muchas décadas. Curiosa- of Zelda debutó en Japón mente, de nuevo dentro de para aquella Famicom >>

Una aventura maravillosa



The Legend of Zelda (1986) | El mapa del primer juego fue uno de los elementos más revolucionarios de su di-seño. A diferencia de otros cartuchos de la época, mostraba un mundo abierto de 128 pantallas interconectadas, donde el jugador podía moverse con total libertad. No había un camino predeterminado: teníamos que explorar, patearnos casi todo, apuntar lo que veíamos, descubrir secretos y entrar en las mazmorras para resolverlas. Te-níamos bosques, lagos, montañas, cementerios e incluso desiertos, que dieron forma a una especie de Hyrule primitivo, pero cargado de secretos. La estructura combinaba libertad y desafío, convirtiendo este mapa en un modelo a seguir para décadas de aventuras posteriores.

Disk System, un periféri- El éxito fue inmediato

co que, entre otras virtu- en Japón y, más tarde, en

des, permitía grabar parti- Occidente cuando llegó a

das gracias a su soporte en NES con aquel mítico cartu-disquete. Al fin y al cabo, la cho dorado, una decisión de

idea de Shigeru Miyamo- marketing que, obviamen-

to y Takashi Tezuka era te, contribuyó a envolverlo simple en concepto, pero dentro de un aura de mitos, revolucionaria en ejecución: leyendas y tesoros. ofrecer lo que por enton- Ese éxito alentó a Ninten-

ces nadie sabía que era un do a seguir por el mismo mundo abierto donde el ju- camino y solo un año des-

gador pudiera explorar a su pués (¡solo un año!), Zelda antojo, descubriendo secre- II: The Adventure of Link,

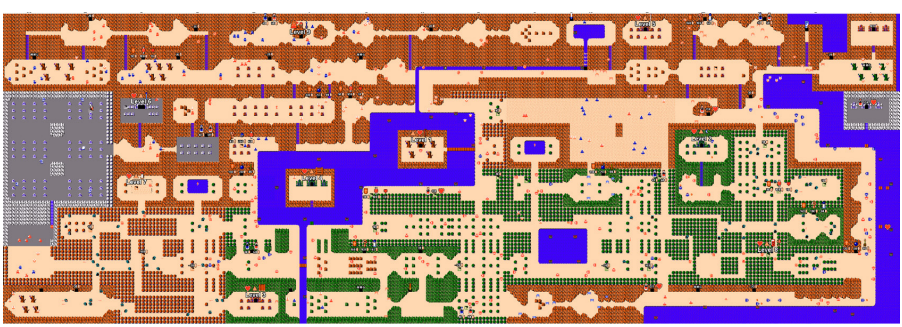
tos, resolviendo mazmorras aterrizó en 1987 en Japón, y enfrentándose a un ene- 1988 en Occidente, dejando

migo final, un tal Ganon. un poco menos entusiasma-

Como podéis imaginar, dos a los fans de la saga.

aquel The Legend of Zelda Y es que los japoneses no rompió los esquemas de la dudaron en arriesgar incor-época, donde lo habitual porando una vista “platafor-era jugar con cartuchos mera” (que, curiosamente, de plataformas, disparos se ha mantenido en algunos y arcades basados en un juegos hasta nuestros días), único objetivo: alcanzar la más elementos de rol y, lo máxima puntuación. Al con- peor de todo, una dificultad

trario, Zelda proponía algo considerablemente mayor. diferente: un viaje completo, El resultado es un Zelda



libre, abierto, con peligros, que decidió romper muchas pero donde el jugador iba cosas del original en aras de

A Link to the Past (1991) explorando sus límites. una renovación que, se->>

REPORTAJE

guramente, nadie le pedía a Volver a las raíces, Nintendo en ese instante. pero en grande

Es obvio que dentro de

esos dos primeros juegos Cuando se inició el desarro-se forjaron las leyendas llo de lo que sería A Link to de lo que iba a significar the Past, el mismísimo Shi-un Zelda en los siguientes geru Miyamoto tenía claro años, aunque nadie imagi- que era necesario recuperar **The Legend of Zelda (1986)** nó que por el camino se iba la esencia del primer Zelda. a cruzar lo que un gafapas- Volver al éxito de 1986. Super Nintendo, por si ta llamaría un “game chan- La experiencia con Zelda no fuera ya poco, ofrecía, ger”. A Link to the Past II había dejado claro que además, un terreno fértil iba a coger todo lo hecho los experimentos radica- para expandir esa visión.

en NES y a mostrarlo de tal les podían poner en riesgo Sobre todo sus capacida-forma que pocos a partir de la identidad de la saga, así des técnicas y gráficas per-1991 mantuvieron como re- que no jugaron con fuego. mitían hacer realidad mapas ferente aquellos dos prime- Por eso, el objetivo principal más grandes, con mayor ros cartuchos. ¿Una injus- fue “volver a casa”, regresar detalle y llenos de color. ticia? Estas cosas pasan y a la vista cenital, a la explo- Encima, la propia ROM del

los hijos siempre mejoran ración completamente libre cartucho daba espacio para a los padres. Y en SNES, y a una estructura de maz- añadir más mazmorras, más

todo eso ocurrió a lo bestia. morras interconectadas. objetos y, algo trascen-> >

Zelda II The Adventure of Link (1987) | Esta segunda entrega supuso de alguna forma un cambio radical respecto al primer juego. Y es que en vez de tener un único mundo abierto y listo para explorarlo sin limitaciones, esta continuación introdujo un gran mapa general que funcionaba como una carta de navegación por la aventura. Desde él, Link podía desplazarse entre los pueblos, palacios, cuevas y rutas, y en el momento en el que entraba en una zona peligrosa, o era interceptado por algún enemigo, la acción cambiaba automáticamente a un nivel de scroll lateral, híbrido entre exploración y combate que no convenció a todo el mundo. Aun así, el universo de Zelda II estaba dividido en varias regiones interconectadas por caminos, mares y desiertos.

pero llevando su epopeya

Zelda II (1987)

a una escala mucho mayor. Si el cartucho de 1986 era un mapa lleno de misterios que el jugador debía cartografiar mentalmente (o pintarlo en una hoja de papel), el de 1991 nos daba la oportunidad de ver Hyrule en pantalla, nuestra posición y hasta los sitios que ya habíamos descubierto.

dental a partir de A Link to

the Past: una narrativa más desarrollada. Seguramente profundo y narrativo

cuando Miyamoto vio todo el

arsenal que tenía entre sus Está claro que la narrativa manos, fue cuando decidió también dio un salto cua-poner en marcha

ideas que litativo con A Link to the podrían parecer tan locas Past. Super Nintendo permi-como la existencia de dos tía contar con una intro que mundos paralelos, el de la capturaba al jugador desde Luz y el Oscuro. el primer minuto: Zelda era

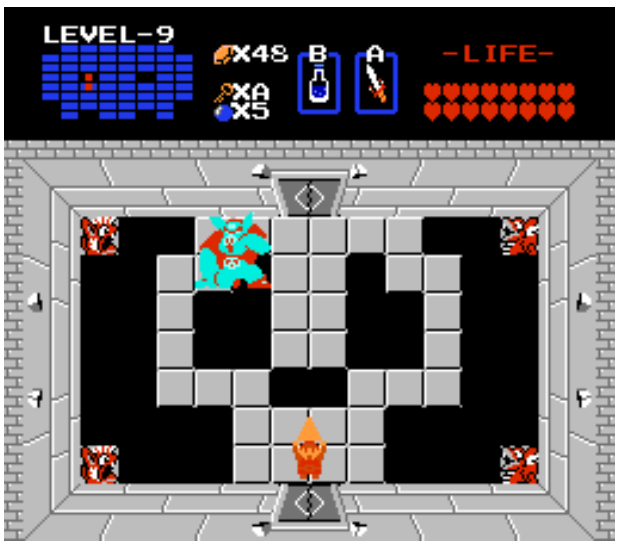
Esa mecánica no fue gra- capaz de comunicarse con

tuita porque no solo dupli- Link mientras este dormía, caba la duración del juego, para pedirle una ayuda dese-sino que generaba un sperada. Una gran escena, diseño tan intrincado como muy simple pero cargada de ingenioso donde cada cosa una épica capaz de conectar que hacíamos en un mundo al jugador con ese manosea-podía repercutir en el otro. do destino del héroe. Se trataba de un recurso La historia de aquellos narrativo y de juego que siete sabios, el origen del solo pudo ver la luz en la era reino, la caída y encierro de los 16 bits. de Ganon y la importancia

Miyamoto, por tanto, con- de los descendientes de la

cibió el juego como una realeza también ayudaron a expansión de todo lo que componer un relato mucho sabía que había funciona- más rico que el del primer do dentro del primer Zelda, Zelda, donde la historia

Zelda II (1987) A Link to the Past (1991)



estaba apenas esbozada la perfección de aquella ex-con cuatro

pinceladas. En periencia es de las que se A Link to the Past no solo le quedan a uno grabadas. entramos en las mazmorras Por muchos años (y déca-para completarlas, también das) que pasen. para saber cómo continúa la

historia. Qué está ocurrien- Mecánicas heredadas do dentro de Hyrule. y mecánicas nuevas

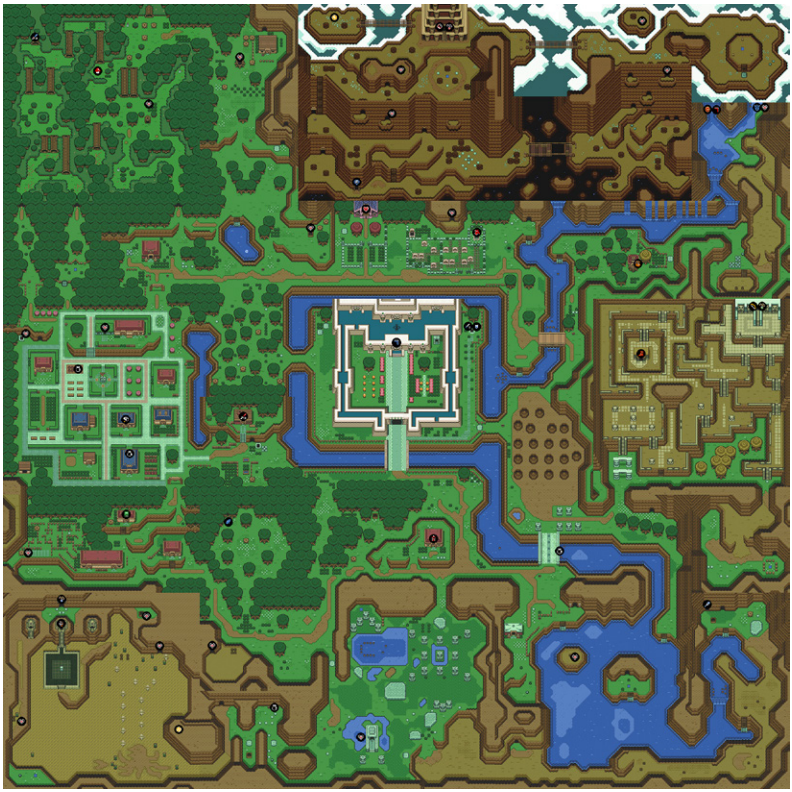
La ambientación del esce-

nario adquiría con el cartu- Si nos vamos a la cuestión cho de SNES muchas más del juego en sí, a sus me- **The Legend of Zelda (1986)**

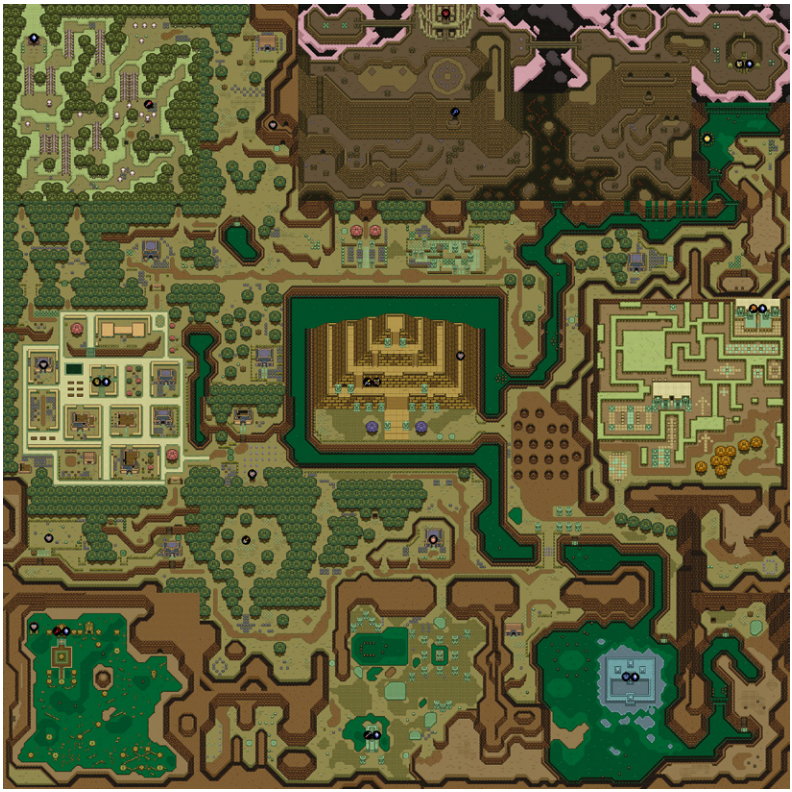
capas que podíamos visitar cánicas, A Link to the Past e ir quitando a medida que también añadió toda una avanzábamos. Teníamos serie de mejoras que, en aldeas, castillos, bosques, muchos casos, fueron el montañas y lagos represen- perfeccionamiento de cier-tados con un detalle gráfi- tos elementos ya vistos en co inédito hasta entonces. los cartuchos de NES. Incluso los personajes se- Si hay algo que carac-sarrollo. El gancho, el marti-cundarios cobraban mucha teriza a cualquier Zelda, llo, las varitas mágicas o las mayor importancia, ofre-pero sobre todo en aque- botas con alas aportaban ciendo escenas completas llos años, son los objetos. nuevas formas de interac-de diálogos que nos iban Fueron, son y serán un pilar tuar con el entorno, sobre

hilvanando un trasfondo clave que en A Link to the todo, para resolver puzles. mucho más rico de todo lo Past se ganaron un puesto Estos no solo eran herra-que pasaba en el juego. La de honor. Sobre todo, por su mientas para el combate,

sensación de plenitud por impacto inmediato en el de- sino llaves que abrían >>



The Legend of Zelda A Link to the Past (1991) | El mapa del cartucho de SNES es evidente que representó un salto gigantesco en ambición y diseño respecto a sus predecesores. Hyrule se mostraba como un mundo abierto (con condiciones) mucho más detallado, interrelacionado narrativamente y vivo, con praderas, bosques, lagos, montañas, cementerios y pueblos llenos de personajes listos para echarnos una mano o proporcionar información importante. La extensión era mucho mayor que en los juegos de NES, y una mayor densidad de secretos escondidos por píxel cuadrado: había cuevas ocultas, entradas camufladas y pasajes subterráneos que reforzaban esa sensación de estar moviéndonos por un mundo dinámico y en constante cambio.

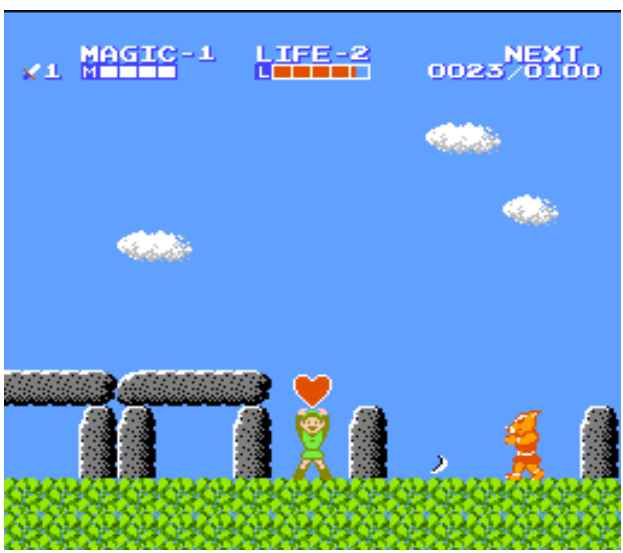


11

Miyamoto y Aonuma en una imagen reciente con motivo de The Legend of Zelda Breath of the Wild. Imagen de WIRED.

caminos, conexiones secre- un patrón similar: un gran tenido tal cual hasta hoy. Y tas entre los dos mundos y mundo principal al que se eso sin hablar de su reper- formas únicas de progre- conecta un rosario de maz- torio musical, obra de Koji sión que mantenían al ju- morras, un abanico de obje- Kondo, o aquellas inmersi- gador en alerta, pensando tos que funcionan de facto vas tormentas, lluvias y re- cómo superar nuevos obs- como llaves de progresión y lámpagos que eran parte de táculos del propio mapa. una narrativa que represen- la mágica ambientación.

ta un triángulo como el de Es obvio que la transición la Trifuerza, con un héroe, de Zelda desde NES hasta una princesa y un villano. SNES no fue una simple



actualización gráfica. Fue

Identidad propia: un renacimiento. El paso sonidos y atmósfera por los 8 bits dejó a la saga

REPORTAJE

con una identidad en cons-

Si algo convirtió a A Link trucción, “work in progress”, to the Past en una expe- marcada por un debut bri-riencia inolvidable fue tam- llante y una continuación

Zelda II (1987) bién su identidad audiovi- con menos aura. Pero sin

sual, que marcaría el futuro duda, fue en los 16 bits con

Es obvio que con estas de la saga. SNES permitió A Link to the Past donde

decisiones, Nintendo es- desplegar por vez prime- Zelda encontró su forma y tableció lo que muchos ra un grandioso repertorio alcanzó su dimensión defi-podrían considerar como un de gráficos con un color y nitiva, consolidando el mito “lenguaje jugable” propio y una resolución mágicas, que perdura hasta hoy. definitivo de la saga Zelda. pero tampoco los sonidos A Link to the Past recogió A partir de A Link to the se quedaban atrás. Casi la herencia, la expandió y la Past, casi todos los títu- todo lo que escuchamos perfeccionó, casi, hasta el los posteriores seguirían en aquel Zelda se ha man- día de hoy. ¡Grande! P

SUPER FAMICOM

Nintendo

SHVC-ZL（バッテリーバックアップ機能付き）
税込価格 8,000円（税抜価格 7,767円）

スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER FAMICOM®
ゼルダの伝説®
神々のトライフォース

任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(0862)55-2130 札幌(011)612-4144

任天堂株式会社　本社　〒605 京都市東山区福稲上高松町60番地　TEL.(075)541-6113
東京支店 TEL.(03)3254-1781　大阪支店 TEL.(06)376-5850　名古屋営業所 TEL.(052)571-2500　岡山営業所 TEL.(0862)92-1821　札幌営業所 TEL.(011)621-0513

© 1991 Nintendo

Grandes Zelda que

ocuparon muy poco

(los más pequeños)

REPORTAJE

© 2024 Luis Melo (luismelo.net).

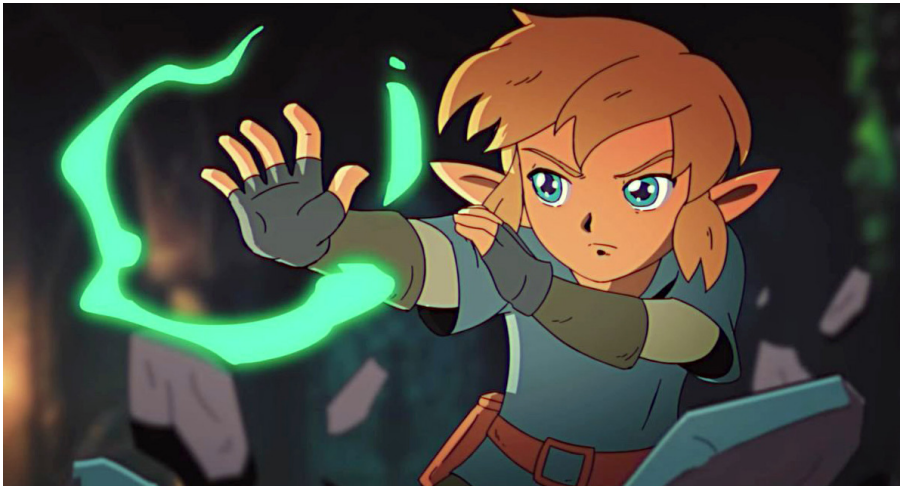
Un fan recreó cómo se vería The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom en Game Boy Color, con una preciosa Un fan recreó cómo se vería The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom en Game Boy Color, con una preciosa intro animada… De haber sido posible, seguramente sería mi Zelda favorito: a mí me gustan las cosas pequeñas, intro animada… De haber sido posible, seguramente sería mi Zelda favorito: a mí me gustan las cosas pequeñas, de las que caben en el bolsillo. de las que caben en el bolsillo.

Las odiseas épicas lucen mejor en escenarios grandes, pero cuando el viaje del héroe dura cuarenta años, también puede vivir aventuras mágicas en teatros pequeños.

por Sonia Herranz

Todos tenemos un vi- perdido para la causa, como deojuego especial, un tantos chavales al crecer, de juego que nos ha mar- no ser por la NES, tan sen- cado por una u otra razón cilla de usar que parecía y que se ha convertido en magia, y por un juego que nuestro bastión y referen- compré sin mucha fe, pero te. En mi caso, y es posi- que tenía una caja preciosa ble que en el de muchos de y un cartucho dorado que vosotros, ese juego es una me mantuvo durante sema- saga y esa saga se llama nas obsesionada con sus The Legend of Zelda. Tiene mazmorras y su cuadricula- casi cuarenta años y cuatro do mapeado. décadas dan para muchas,

muchas historias. Hyrule, ese lugar Lógicamente, hay muchos juegos que me han marca- Recorriendo las yermas do y muchas sagas que me tierras del Hyrule de 8 bits han enganchado a lo largo me enamoré del que ahora del tiempo. Pero lo cierto es es mi marido. Uno de los que, al final, siempre vuelvo primeros encargos que me a The Legend of Zelda. hicieron cuando empecé Quizá porque muchos de a trabajar en Hobby Press esos juegos tenían su mo- fue hacer los mapas de The mento y su lugar, mientras Legend of Zelda para el que Zelda me ha acompa- lanzamiento de Nintendo ñado casi desde siempre. Acción. Link's Awakening Porque, aunque yo empecé se convirtió en mi compa- a jugar en recreativas y con ñero de bolsillo en unos mo- el ZX Spectrum, me hubiera mentos duros para mí; mi >>



A Link to the Past

El punto de partida esencial | Aunque han cambiado mucho los tiempos desde aquel lejano año 1991 (1992 en España), sin duda este cartucho de Super Nintendo es el comienzo de la saga tal y como la conocemos hoy. De alguna manera, todo lo que pudimos ver en aquel mágico Hyrule en modo 7 ha impactado en lo que ha llegado hasta nuestros días. De una manera u otra: por mecánicas, enemigos, leyendas, “lore” o lo que sea.

hijo aprendió a leer gracias pre, los grandes olvidados

a “Zelda Barco” (Phantom de la saga.

Hourglass para los no ini-

ciados), Twilight Princess Casi magia de bolsillo

se convirtió en la excusa

para comprarme una Wii Como cualquiera con dos

(me había estado resistien- dedos de frente, me quedé

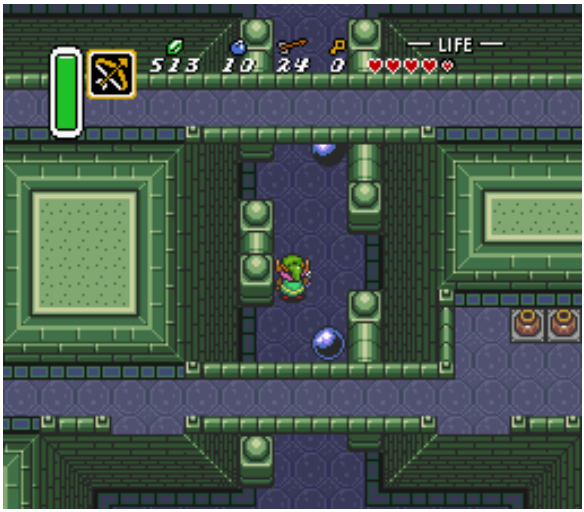
do) y, aunque debo confesar embelesada con A Link to

que los Zelda de Switch me the Past. Después de haber-

abruman, ahí tengo edicio- me dibujado a mano el mapa

nes coleccionistas, cogiendo del Hyrule de 8 bits para

el polvo de la ilusión. saber en qué árbol había



Por suerte, mi hijo (el del puesto bomba y en cuál no,

barco y luego el del tren) ha ver aquellos paisajes monó-

sabido acompañar a Link tonos y repetitivos converti-

durante cientos de horas dos casi en maquetas llenas
de aventuras en su mundo de detalle me dejó fascinada.
abierto. Si os pregunto por Tanto, que cuando llegué al
vuestro Zelda favorito seguro enemigo final no quise ma-
que todos tenéis una historia tarlo, porque se acabaría

coincidiréis en A Link to darle el espadazo final. Pero **A Link to the Past (1991)** the Past, otros tantos de- distinta que contar. Muchos la magia. Tardé meses en

ese impacto se quedó pe-

fenderéis a capa y espada queño cuando en 1993 metí

Ocarina of Time, algunos en la Game Boy el cartucho

menos (pero más listos) os de Link's Awakening. Era

quedaréis con The Wind el mismo concepto, pero

Waker y, los más abiertos en tamaño de bolsillo y tan

al progreso, os quedaréis bien hecho que casi no se

con Breath of the Wild. Sin echaban en falta los colo-

embargo, yo, que soy así de res. Quizá porque el verde

rara, me quedo con las ver- le sienta bien a Link. Aquel

siones portátiles, casi siem- pequeño cartucho, sus >>

acompañar a cualquier parte Ages me transportaron de me gustó. Y mucho. nuevo a las sensaciones de

Sin embargo, la siguien- los clásicos. Contaban histo-

te aventura portátil se hizo rias independientes, pero co-esperar. Demasiado. Por nectadas y cuando comple-mucho que me ilusionara tabas uno podías poner un ver a Link moverse en la código en el otro (o usar el 3D, por mucho que Epona cable link) para ampliar aún se convirtiera en mi segun- más la aventura y llegar al

do animal preferido después verdadero final. Mantenían

Un Zelda sin la tierra de siempre | Atípico, no se desarrolla en Hyrule, no tiene Trifuerza, ni princesa Zelda, ni Ganon. Todo empezó como un experimento para ver hasta dónde llegaban las tierras monocromas de Game Boy. Y, experimentando, surgieron zonas de plataformas, un Yoshi de peluche, Chomp Cadenas, Goombas, plantas piraña… es un Zelda como la copa de un árbol Deku. En 1998 se lanzó una versión para GB Color con una nueva mazmorra.

inspiradísimas mazmorras, de Yoshi, la llegada de los la estética de Link's Awake-aquella surrealista misión de Oracles en 2001 me supuso ning y un desarrollo muy intercambio que llevaba a la un subidón de adrenalina: similar, por no decir igual, lupa, sus inexplicables refe- Link podía volver a hacerme solo que añadiendo algunas rencias al resto de univer- compañía en donde fuera y mecánicas nuevas (incluso sos de Nintendo… Todo me a llenarme los ratos muertos un submundo). Uno, Oracle impactó tanto que si tuviera en cualquier lugar. of Ages tiene los puzles

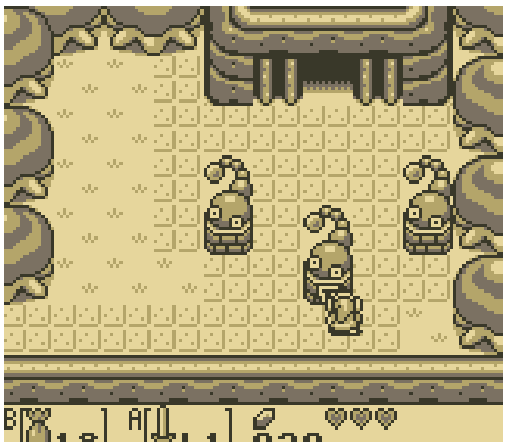
que elegir un Zelda y solo más difíciles, y Oracle of

uno me quedaría con Link's El tiempo y el clima Seasons las batallas más

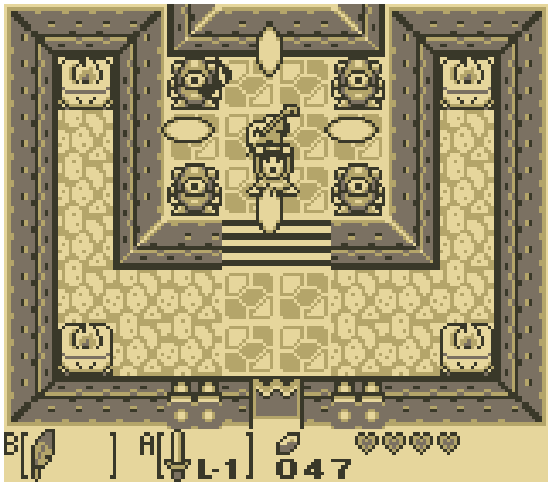
Awakening, ya que solo re- épicas. Tú eliges. En Ages

cordarlo me hace sentir bien Los Legend of Zelda Oracle manipulas el tiempo con el y logra que me suba calorci- of Seasons y Oracle of Arpa de los Tiempos para llo por las piernas. Aunque viajar de la Labrynna actual

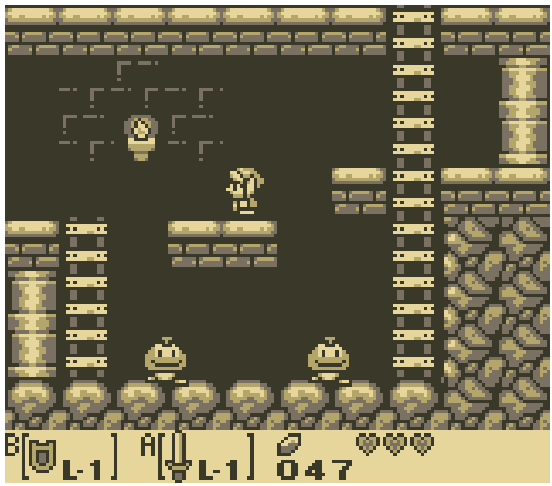
debo reconocer que me a la del pasado (imaginaos



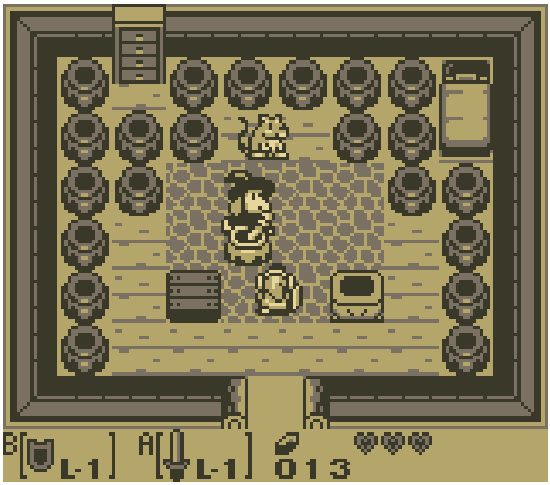
jugué el remake para Switch las posibilidades); y en Sea-



con la misma sonrisa de sons recorremos la tierra



tonta en los labios. Descu- de Holodrum y su submun-

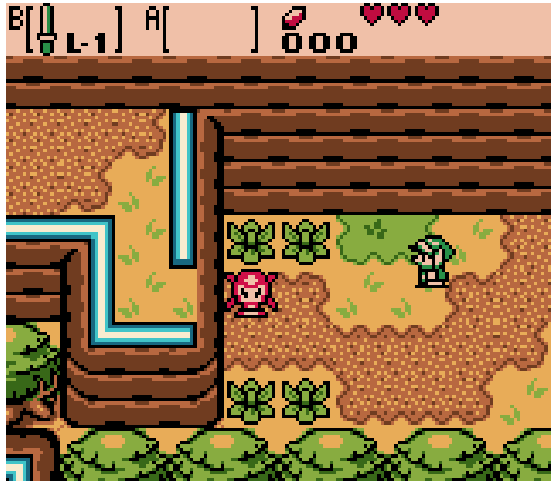


brir a un Link que me podía do, Subrosia, y, gracias >>

Links' Awakening (1993)

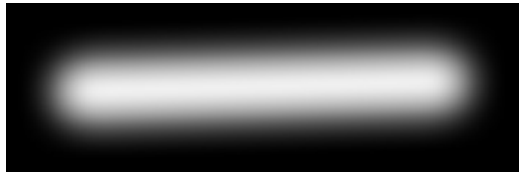
Oracle of Ages

Creadores con fundamento | Sorprende ver el logo de Capcom en un Zelda, pero es que detrás del desarrollo estaba Flagship, un estudio fundado Yoshiki Okamoto que pertenecía a Capcom y estaba participado por Nintendo y Sega. Flagship diseñó los Oracle como juego interconectados. En Ages exploramos Labrynna y podemos viajar entre el pasado y el presente. Las acciones del pasado afectan al futuro y propone interesantes puzles.



al Cetro de las Estaciones Un link en miniatura podemos cambiar de... es-

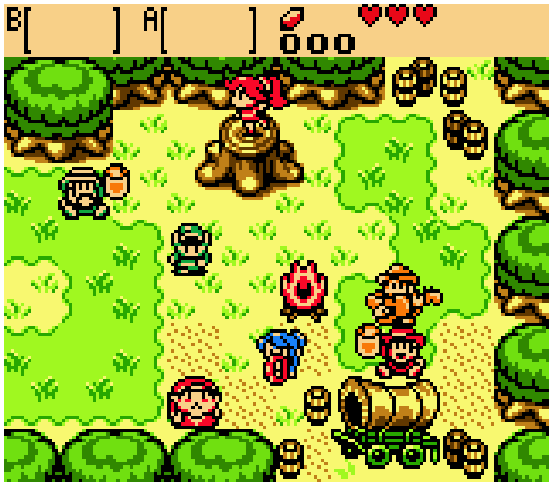
tación... para, por ejem- Cosas de la vida, otro de plo, congelar el agua y, así, mis Zelda favoritos, y de los poder caminar sobre ella. casi siempre olvidados, es Dos aventuras muy clásicas The Minish Cap, que tam-y divertidas. bién firmó Flagship, aunque



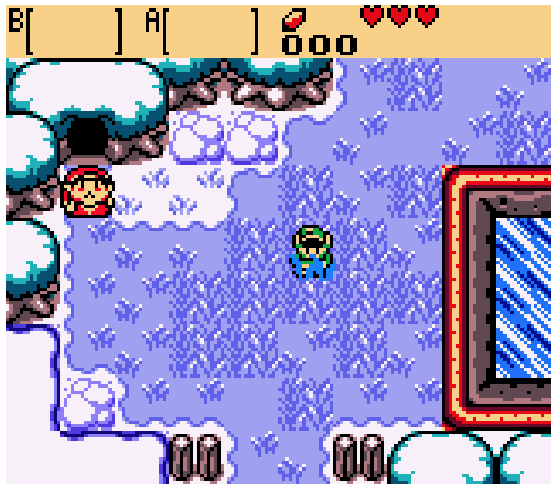
Aunque he de confesar que esta vez para Game Boy

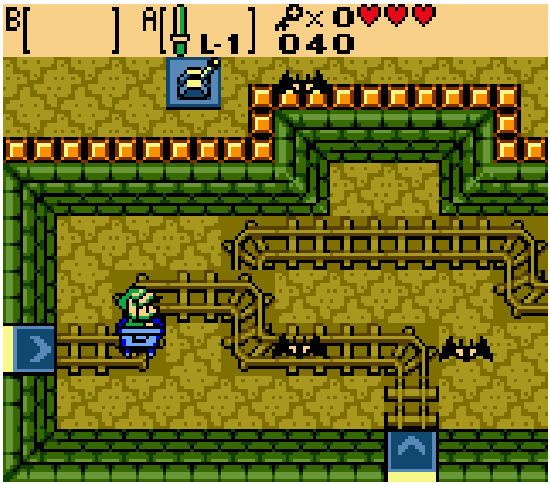
una de las cosas que más Advance ya en 2004. Curio-me sorprendió fue ver el logo samente, está relacionado de Capcom en la caja y en la con dos de mis Zelda menos pantalla de presentación… favoritos (no me gustan Sus creadores, Flagship, nada, la verdad): Four eran un estudio indie fun- Swords y Four Swords dando por Capcom, Ninten- Adventures. Sin embargo do, Sega y Yoshiki Okamoto, detrás de The Minish Cap diseñador a quien debemos está Hidemaro Fujibayas-la concepción de no pocos hi, que quizá os suene por juegazos, como 1942, Gun “jueguitos” como Breath of Smoke o Pang. the Wild y Tears of the >>

Oracle of Seasons



Controla las estaciones del año | Es la otra cara de Oracle of Ages y mantiene la misma fórmula jugable, aunque con más acción y puzles menos sesudos. En esta ocasión viajamos por Holodrum y su espejo subterráneo, Subrosia, al que podemos acceder por distintos portales. Aquí podemos manejar el clima con el Cetro de las Estaciones: cambiando de estación modificamos el escenario abriendo nuevos caminos. Como en Ages, podemos buscar anillos para mejorar a Link.





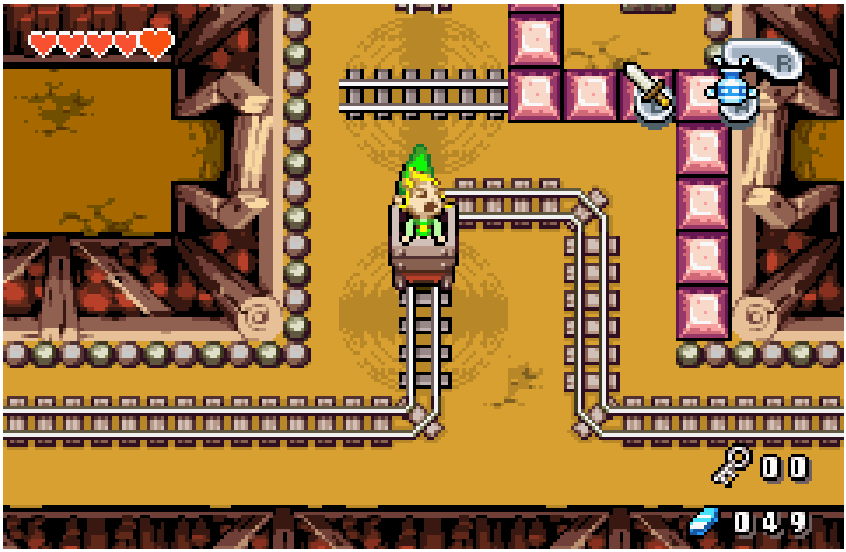
REPORTAJE

The Minish Cap

Nuevo y con mejoras | Volvemos a Hyrule y Link se enfrenta a su reto más clásico: salvar a Zelda, petrificada por el malvado Vaat, y derrotar a la oscuridad. Para lograrlo debe encontrar a los diminutos Minish para que le ayuden a forjar de nuevo la Espada Minish, recuperando cuatro ingredientes. Gráficamente es mucho más espectacular que los anteriores Zelda portátiles, una cámara más cercana y una interfaz moderna que recuerda a Wind Waker.

Kingdom, y algún que otro dibujo animado y más deta- que la libertad de surcar los

Zeldita de esos más… llada. Recordad, Game Boy mares me cautivó más que



En The Minish Cap, Link Advance. Tras el final, se ceñirme a las vías del tren…

lleva una gorra que le habla puede seguir jugando, algo Y sí, me acuerdo de A Link y que le ayuda (¿el precur- que yo no suelo hacer (pre- Between Worlds, pero es sor del Cappy de Mario?). Y fiero pasar al juego siguien- que me dejó un regustillo

también es capaz de redu- te), pero que en este caso algo amargo. Y eso que me cirlo al tamaño de un minish, no pude remediar: quería compré la 3DS XL Edición la especie más diminuta de conseguir el Escudo Espejo, Especial Zelda, con su color

Hyrule, de la que no hemos pero más por seguir reco- dorado y su Trifuerza y todo.

vuelto a saber más, por rriendo Hyrule que por puro La mecánica de fundirte con cierto. Esto da lugar a mo- coleccionismo… las paredes me pareció de-mentos geniales, como ver a liciosa, fascinante, pero eso

Link moverse entre elemen- Más Zeldas de bolsillo de alquilar los artefactos >> tos del mundo real de apa-

riencia gigantesca, huyendo Por supuesto no me de gotas de lluvia capaces olvido de Phantom Hour-de ahogarle o luchando a glass: me encantaron muerte, en un reto digno de los puzles jugando con jefe final, con un enemigo la dualidad de las pan-corriente como un chuchu. Y tallas y el micrófono de todo con una estética que re- DS. Tampoco de Spirit cuerda a A Link to the Past, Tracks, aunque me gustó pero más colorida, más de algo menos. Digamos **3DS XL A Link Between Worlds (2013)**

The Phantom Hourglass y Spirit Tracks

Magia Zelda a doble pantalla | El salto a Nintendo DS nos dejó dos juegos deliciosos que, además, se empeñaron en demostrarnos lo que se podía hacer con dos pantallas. La posibilidad de marcar en el mapa dónde nos habíamos dejado un cofre al que volver ya era una gran novedad, pero había mucho más. ¿Cuánto tiempo perdisteis en el puzle en el que había que cerrar la consola? Los nuevos controles, la estética, los personajes, el aire Wind Waker…

me descolocó. ¡Estoy acos- que os gustara A Link to tumbrada a ganarlos para the Past os recomiendo que mí para siempre! Puede que juguéis los Oracles y The objetivamente, estos tres úl- Minish Cap. Ya veréis cómo timos Zelda portátiles sean coincidís conmigo en que se los mejores. Por innovación, merecen mucha más aten- tecnología o gráficos. Pero, ción. Y doy por hecho que para mí, los mejores son ya habréis jugado a Link's los más olvidados. Quizá no Awakening en Game Boy, sean los más largos, ni los Game Color o Switch. Si no más innovadores ni los más es así, os perseguiré como espectaculares, pero a poco el Pez del Viento. P

Memo
Erase

Menu

REPORTAJE

ゲームボーイ
Nintendo
GAME BOY
ゼルダの伝説
夢をみる島
南の島から、新たな伝説!
スーパーファミコン版で洗練されたシステムは
そのままに、新たなアイテムとアクション、
マップ機能が加わって、より充実したシリーズ最新作。
遠く離れた南の島で、ちょっと不思議な謎解き冒険。
またまたゼルダがやめられないっ!
6月6日(日)発売 税込価格3,900円 (税抜価格 3,786円)
DMG-ZLJ
バッテリーバックアップ機能付き
ゲームボーイ は任天堂の商標です。 ©1993 Nintendo
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999 大阪(06)210-9999 京都(075)525-3444 名古屋(052)586-3000 岡山(086)255-2130 札幌(011)612-4144

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Qué deporte más duro, ¿verdad Bro?

Los Bitmap Brothers han sido siempre un punto de felicidad con sus clásicos, así que siempre viene bien recordar lo influyentes

A que fueron sus creaciones. miga fue uno de esos Como era un juego más que

ordenadores que des- trillado por ese pasado, me

cubrí al entrar a tra- tocó hacer el análisis y volqué

bajar en Hobby Consolas. en él toda mi pasión por los

por las consolas estaban ya al por el que siempre he sentido José Luis Sanz acecho y quitándoles buena Demasiado tarde, cuando Bitmap Brothers. Estudio

una especial debilidad y que

parte del futuro que imagi- construyó una segunda parte

nó Commodore. Así que en 1990 mucho mejor,

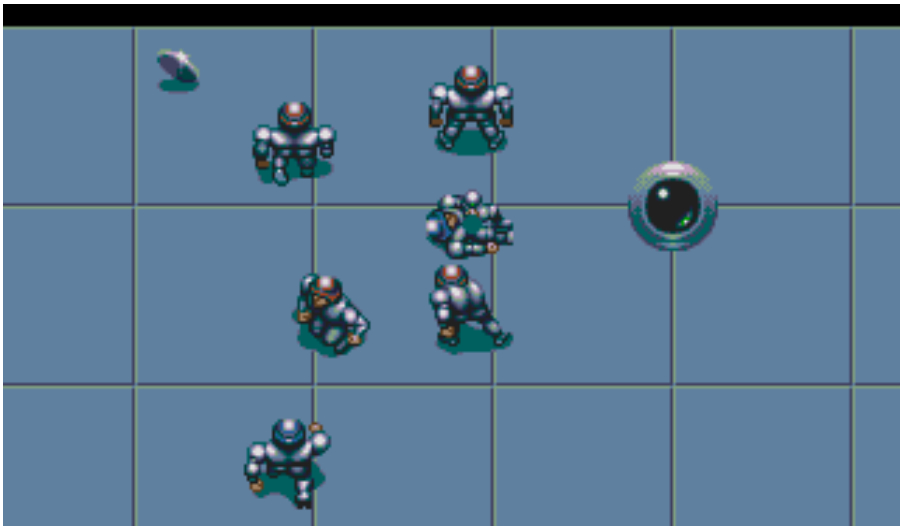
más cuando uno de esos juegos completa y más bonita que la que teníamos en aquel orde- original de 1988.

nador llegó a Mega Drive, En aquel análisis de Hobby

me alegré especialmente, Consolas no entré mucho porque me quitaba de en en materia, no era la costum-medio aquello del arranque bre de la línea editorial, así

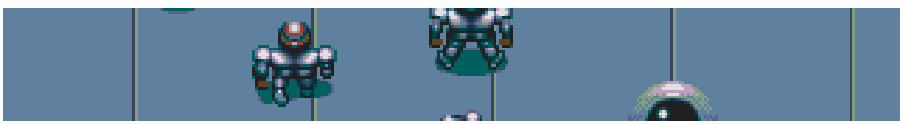
del sistema, los lentos dis- que ahora sí puedo hacerlo.

quetes y el mando que más Y tengo que reconocer que al



bien era un joystick. Así haberlo revisitado ahora, me que Speedball 2 cobró una surgen emociones encontra-

 nueva dimensión. das. Por un lado me sigue



tirando la piel, el corazón y allá de unos pocos minutos. daba para mucho, no tenía todo el significado que adqui- Creedme que me están do- profundidad y solo alcanza-rió en aquellos tiempos, pero liendo estas palabras, pero ba un nivel excelso cuando por otro le encuentro errores no se puede negar la eviden- jugábamos contra un colega, que se han magnificado con cia. Speedball 2 aprovechó en la misma Mega Drive, y el paso de las décadas. El la buena fama de sus crea- dos mandos conectados. scroll es demasiado brusco dores y la genialidad que im- Por eso he optado por darle (lo dije entonces y lo digo en primían a sus criaturas para un pequeño repaso a Speed-2025) y la acción se emba- llevarse una buena ración de ball 2 y reducir aquella nota. rulla y llega a no entenderse puntos en 1992. El juego no Y la dejo en un bien alto. P todo lo que ocurre en pan-

talla. No da tiempo a ubicar 65 85

a tus jugadores, a crear es-

trategias y se queda en un

arcade que te exige reaccio-

nar en el momento, casi sin NUEVA NOTA

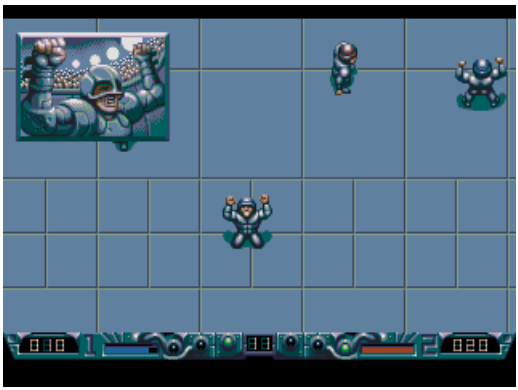
pensar. Lo que le resta un NUEVA NOTA

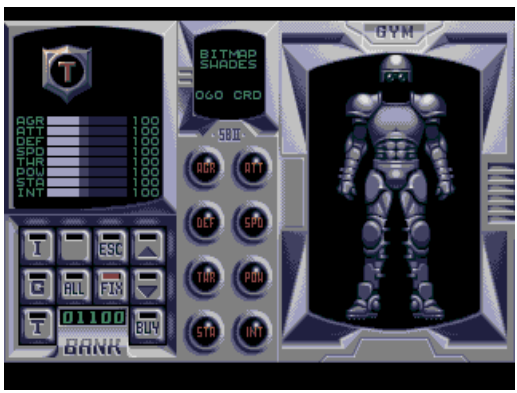
punto táctico que le hubiera VIEJA NOTA

VIEJA NOTA venido mucho mejor. Tenía

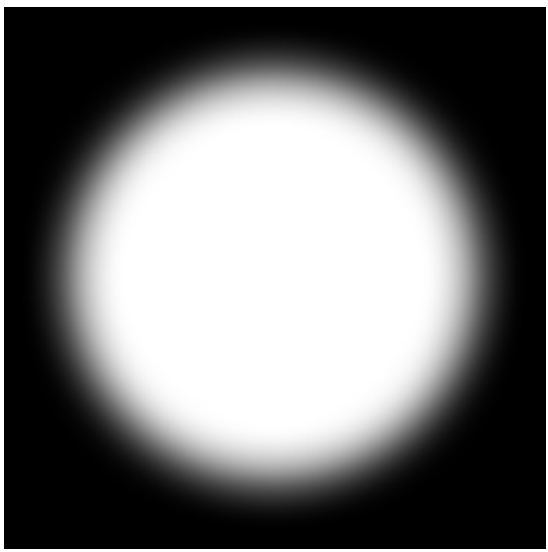
al menos hoy, limita el po- Análisis original del juego publicado en el número 13 de la revista Hobby Consolas (octubre de 1992). alma de recreativa y eso,

tencial para entretener más





SPEEDBALL
BRUTAL
2
DELUXE



Ya está en España la última generación en consolas de video-juegos: SUPER NINTENDO SUPER 16 BITS.
La última y más esperada creación de Nintendo. Ahora en la pantalla de tu televisión, la altísima resolución, velocidad de juego y efectos de imagen y sonido de las máquinas recreativas.

SUPER HARDWARE

SUPER NINTENDO ES EL CEREBRO DE LA BESTIA. UNA MÁQUINA MUY SUPERIOR A TODO LO QUE HAYAS VISTO HASTA AHORA.

- **SUPER POTENCIA.** CINCO MICROPROCESADORES Y UNA MEMORIA SUPER: 128K EN SU MICROPROCESADOR CENTRAL MÁS 256K EN CADA UNO DE LOS MICROPROCESADORES DE VIDEO.
- **SUPER GRAFICOS.** TRES DIMENSIONES, PALETA DE 32.768 COLORES, RESOLUCIÓN DE 512x448 PIXELS Y MÚLTIPLES SCROLLES SUPER SUAVES.
- **SUPER ACCION.** ROTACIÓN DE 360°, AMPLIACIÓN Y DISMINUCIÓN DE FIGURAS Y EFECTOS 3D, TODO GRACIAS A SU EXCLUSIVO CHIP MD-7. Y ADEMÁS MUCHOS MÁS PERSONAJES EN PANTALLA Y DE MAYOR TAMAÑO.
- **SUPER SONIDO.** ESPECTACULAR POR SUS 8 CANALES STEREO DIGITAL INDEPENDIENTES EN ALTA FIDELIDAD. DE CINE, POR SU BANDA DE EFECTOS ESPECIALES CON CALIDAD COMPACT-DISC.

CADA MES LLEGARÁN NUEVOS TÍTULOS PARA SACARLE EL MÁXIMO PARTIDO AL PODEROSO CEREBRO DE **SUPER NINTENDO.**

SUPER SOFTWARE

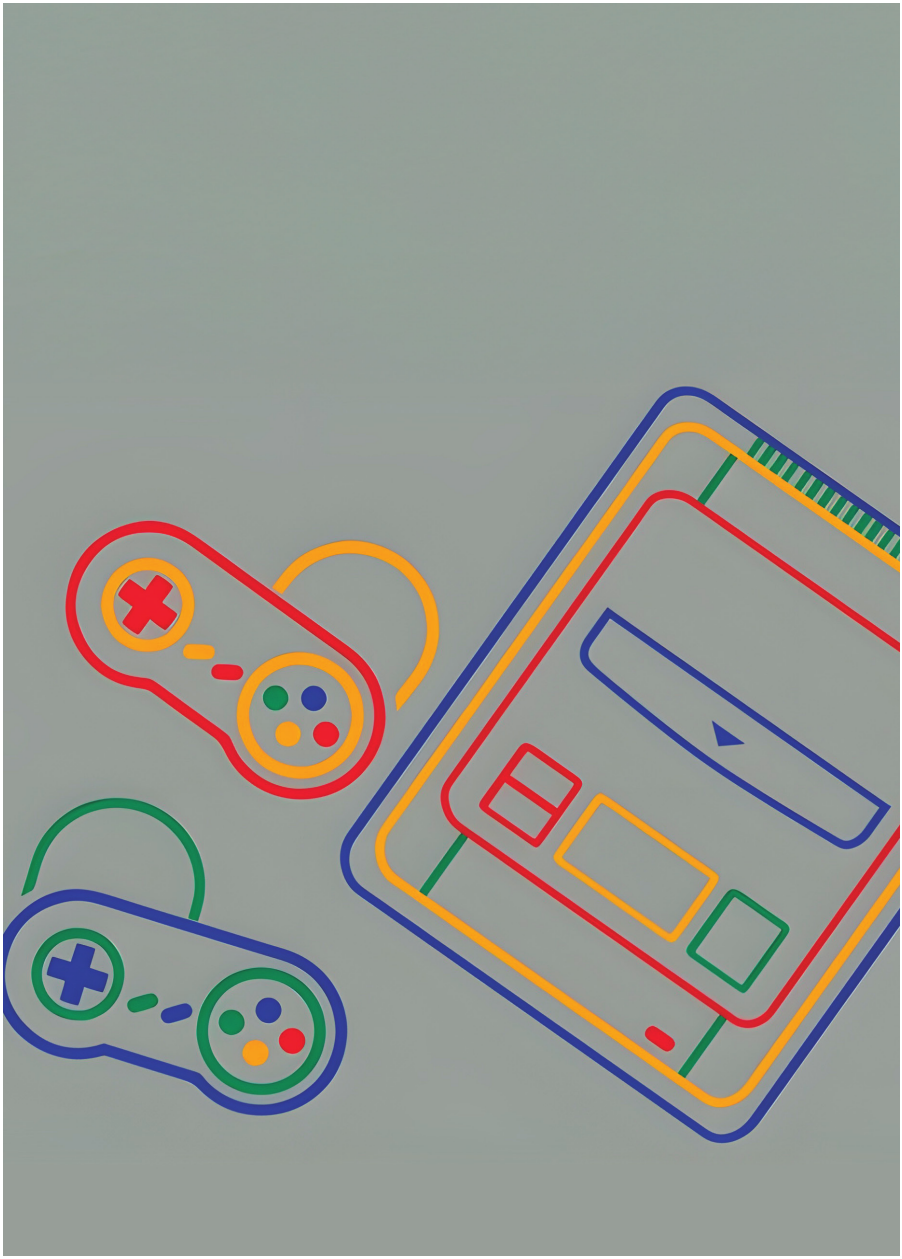
LA SUPERIORIDAD DE **SUPER NINTENDO** QUEDA DEFINITIVAMENTE DEMOSTRADA SOBRE EL TERRENO DE JUEGO. CON SUPER TÍTULOS DE ACCIÓN INIGUALABLE: SUPER R-TYPE , SUPER CASTLEVANIA IV, THE ADDAMS FAMILY, SUPER WWF WRESTLEMANIA, F-ZERO, SUPER SOCCER Y SUPER TENNIS. Y ESTO ES SÓLO EL PRINCIPIO.

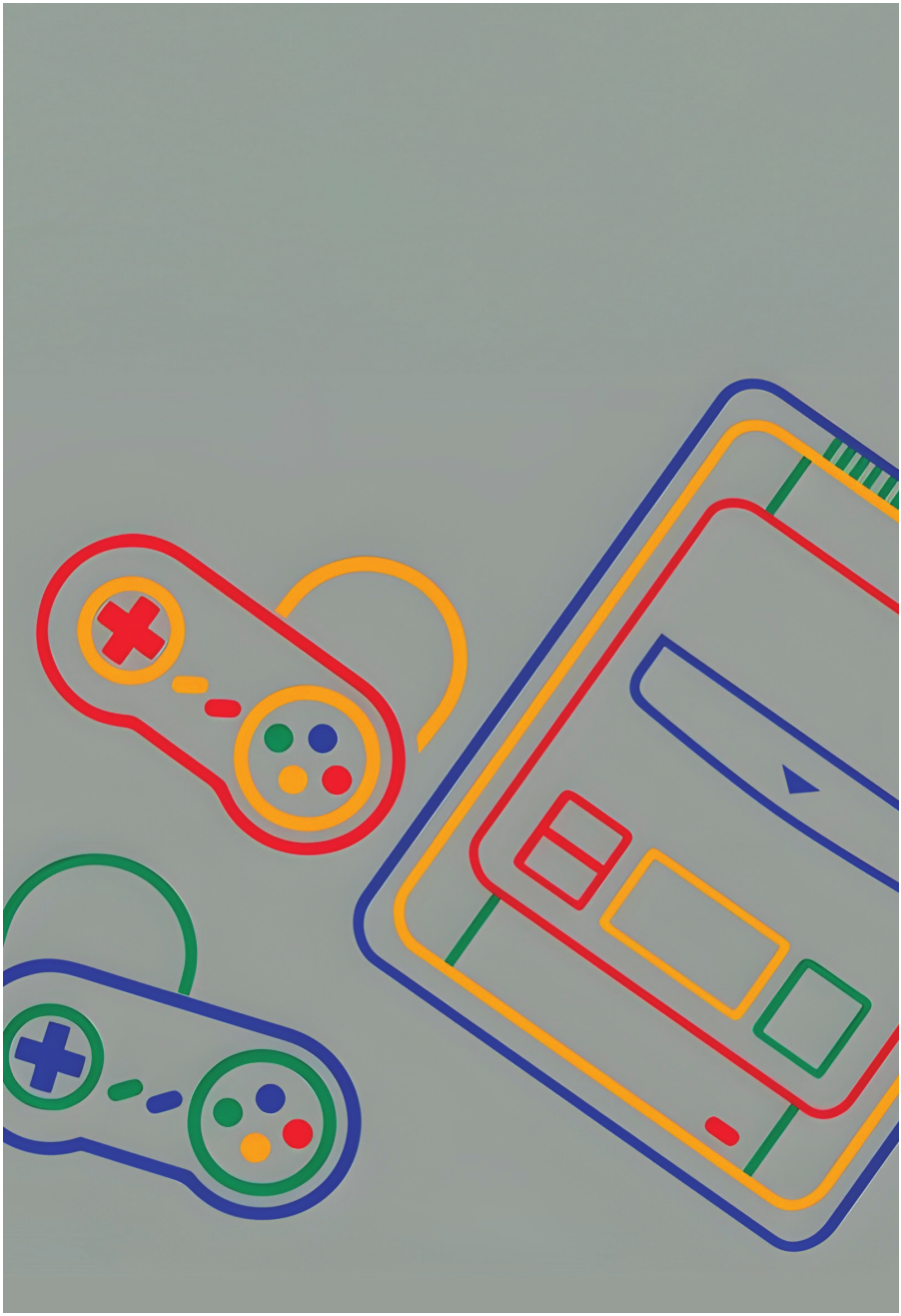
YA ESTA SUPER N
ENTERTAINM
SUPER 16 B

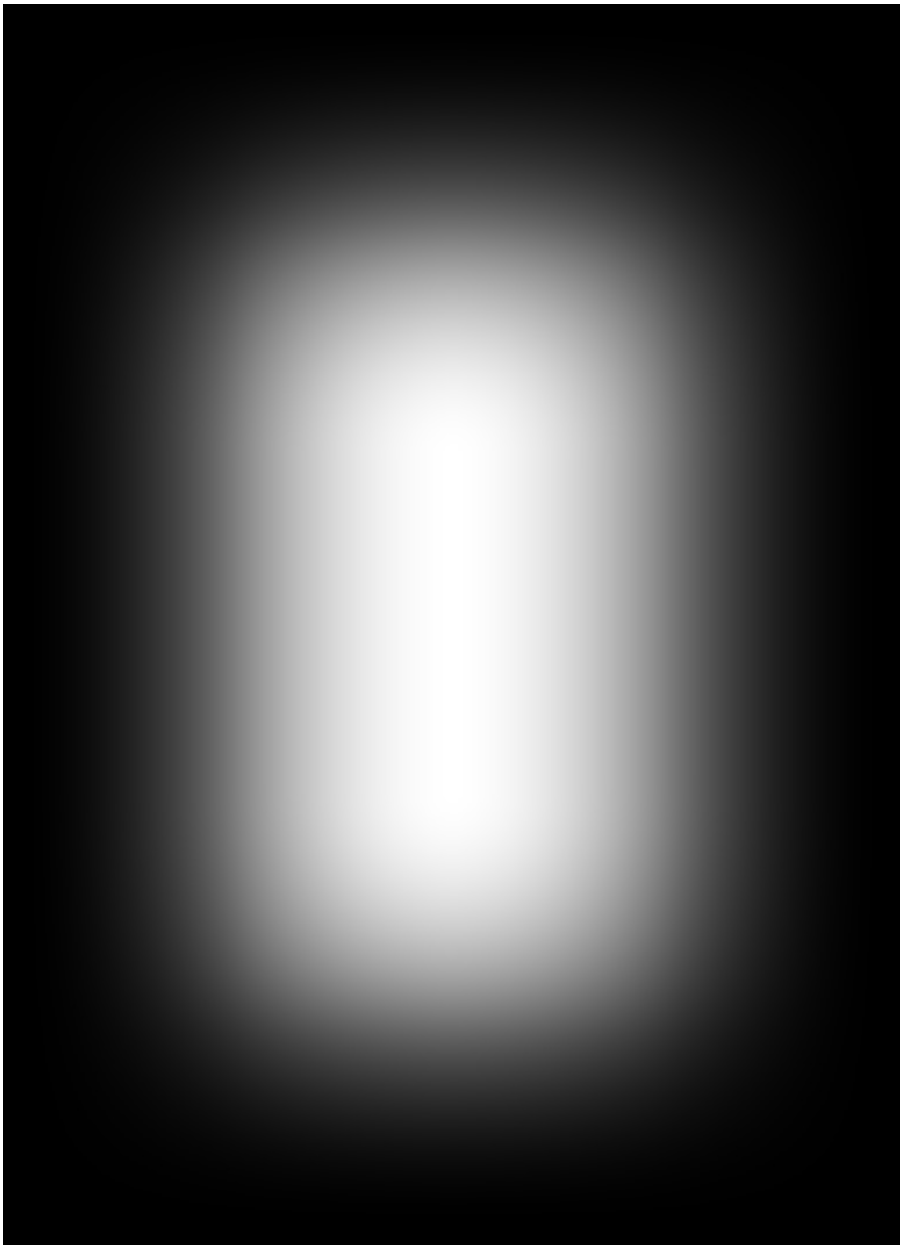
EL CEREBRO DE

© 1991 Nintendo. ™ & ® are trade marks of Nintendo.

AQUI
INTENDO®
MENT SYSTEM
ITS
Nintendo®
SUPER ACCESORIO: NINTENDO SCOPE
LO NUNCA VISTO. UN BAZOOKA DE ALTA PRECISIÓN INALÁMBRICO POR INFRARROJOS, PARA JUGAR SOBRE LA PANTALLA ¡HASTA 6 METROS DE DISTANCIA! NINTENDO SCOPE INCLUYE ADEMÁS UN CARTUCHO CON 6 JUEGOS DE ACCIÓN ILIMITADA: 3 DE HABILIDAD Y 3 DE COMBATE.
Y MÁS ACCESORIOS SUPER:
MANDO DE CONTROL. PARA DISPUTAROS EL CONTROL DE LA SITUACIÓN ENTRE DOS JUGADORES.
CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO. PARA CONECTAR TU SUPER NINTENDO A UN EQUIPO HI-FI O A UN TELEVISOR/MONITOR STEREO.
CABLE STEREO RCA AUDIO/VIDEO CON ENTRADA EUROCONECTOR.
CONECTOR PARA TELEVISOR/MONITOR STEREO CON ENTRADA DE EUROCONECTOR. CONSIGUE UNA CALIDAD DE SONIDO COMPACT-DISC.
SUPER PACK
SUPER NINTENDO INCLUYE:
CONSOLA
MANDO DE CONTROL MULTIFUNCIÓN
CABLE CONECTOR TV
ADAPTADOR DE CORRIENTE (A/C)
SUPER MARIO WORLD, LA ÚLTIMA Y MÁS TREPIDANTE AVENTURA DE MARIO.
TODO POR 29.900 PTAS
SUPER SCOPE
LA BESTIA
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41







Nintendo
スーパーファミコン
SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM
ゼルダの伝説
神々のトライフォース
SHVC-ZL
バッテリーバックアップ

REPORTAJE

Memorias de SNES:

de Super Famicom

a Zelda

Mi primer contacto con los 16 bits de Ninten-do fue con Super Famicom, y un año después llegó el éxtasis con A Link to the Past.

por

Un ciclo lúdico y vital japonesa se vendía en aquel que apenas superó el momento a 59.000 pesetas y año, pero que estuvo los juegos entre 7.900 y 9.900. lleno de sensaciones y

Recuerdo como si fuera hoy emociones que grabaron a que ya era de noche y José fuego el nombre de Super Marcos García Luis Sanz y yo estábamos a Nintendo en mi piel. Todo punto de marcharnos a casa. comenzó una tarde de finales Aquel primer contacto fue de verano de 1991, cuando una experiencia reveladora, la tienda de importación y en parte gracias al monitor distribuidora oficial de NEO Trinitron y a la calidad del GEO en España, L.A.S.P., RGB. Segundos después, envió a la redacción de comenzaron a desfilar todas Hobby Consolas una las bondades audiovisuales flamante Super Famicom con de aquel glorioso quinteto cable RGB y cinco relucientes inicial de cartuchos… cartuchos japoneses: Super Super Mario World fue Mario World, Final Fight, el que más me impresionó. Super R-Type, Gradius III Había visto capturas y leído y Darius Twin. Para que os análisis en revistas inglesas, hagáis una idea, la consola sobre todo, y americanas, >>

Sus primeros juegos | Todavía conservo con mucho cariño las cinco cajas y sus respectivos cartuchos. Fue un primer contacto perfecto, con Super Mario World haciendo de maestro de ceremonias, y lo más curioso es que lo primero que me viene a la cabeza es el eco de las fases subterráneas. La música de Gradius III también me impactó profundamente. ¿Hace falta decir cuál es cada juego?

pero gráficamente no penséis los primeros lanzamientos. El vídeo del amor

que terminaba de captar mi Luego le tocó el turno a los

atención. Hasta que lo vi y shoot’em-ups: un notable e Los meses pasaron desde

lo jugué en persona, claro. infravalorado Super R-Type; 1991 hasta llegar a marzo

El colorido, las melodías, un Gradius III castigado por de 1992. ERBE preparaba

los efectos de sonido, el slowdown y el parpadeo a conciencia el desembarco

el aprovechamiento que de sus sprites, pero aun así de SNES en España y, hacía del potente hardware recomendable y cargado con para ello, nada mejor que de Super Famicom… y, toda la magia audiovisual un prometedor vídeo de también, todo ese control regalo con el número 8 de

perfecto del personaje. En Hobby Consolas: “Lo súper,

resumen, una jugabilidad súper de Super Nintendo”.

REPORTAJE

impecable. Y esto último tenía Tuve el honor de probar y

una explicación evidente: el seleccionar los juegos entre

mando de la consola que, más de 25 títulos y, después,

posiblemente, era el mejor jugarlos en un estudio para

Fight, sorprendentemente Después probamos Final de gameplay que acabarían **Super Mario World (1991)** de la historia del videojuego. grabar aquellas secuencias

formando parte del popular

parecido a la recreativa de Konami; y por último, el VHS. Pero no fue sencillo.

incluso con sus históricos y discreto aunque resultón En el trayecto

desde la

dolorosos recortes. No fue Darius Twin, con la siempre redacción hasta mi casa,

tarea sencilla comprimir el agradecida opción de dos cargado con la consola y esa

poderío gráfico de la coin- jugadores simultáneos tan veintena larga de cartuchos,

op en apenas 8 megabits, poco habitual en los primeros estuve a punto de sufrir un

y menos aún siendo uno de lanzamientos de SNES. atraco mientras esperaba > >

el bus nocturno hacia Emilio Aragón y contó con fue algo así como: “¡Mirad Móstoles. Afortunadamente, las actuaciones musicales esos árboles!”. Todo ello reaccioné a tiempo y me metí de Luz Casal, Sergio Dalma acompañado de las risotadas en un taxi. La otra dificultad y The Platters. Pero, sin y aplausos de la mayoría de fue más llevadera: en el duda, el momento álgido de los asistentes. estudio donde grabamos la la velada fue la comparativa televisión apenas tenía 9 u que se hizo entre juegos de Desfile infinito 11’’ y estaba situado a más SNES y Mega Drive. Así se de grandeza de seis metros de distancia… las gastaban tanto SEGA Imaginad pasar fases así en como ERBE/Nintendo en Tras un “inexplicable” parón Super R-Type, Actraiser, aquellos años 90. El efectista de información sobre SNES completar circuitos en F-Zero en el número 9 de Hobby o esquivar el fuego enemigo Consolas –¿tal vez SEGA

en U.N. Squadron. tuviera algo que ver en todo

esto?–, llegó el verdadero

Mi consola es punto de inflexión de la 16 mejor que la tuya
bits de Nintendo en la revista.

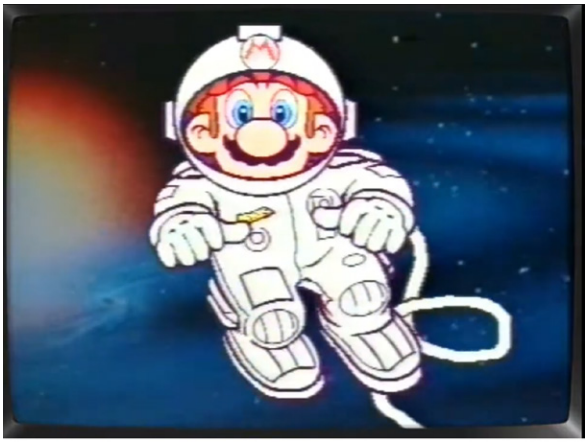
En el número 10 apareció,

Y llegó la noche del 30 de por fin, después de haberse abril de 1992,
en el hotel retirado a última hora del

Scala Meliá de Madrid. Por **Super Castlevania IV (1991)** número anterior,
el análisis fin, Super Nintendo o "el y goleador Super Soccer se de
Super Mario World. Y cerebro de la bestia", iba a midió con el discreto
World allí pude desplegar toda mi presentarse en sociedad por Cup
Italia '90, destacando pasión a lo largo de diez todo lo alto, en una
fiesta que las voces digitalizadas al paginazas. También llegaron
quedó para el recuerdo por marcar gol en cada cartucho. a analizarse
otros muchos muchos y jugosos detalles. Y El otro duelo que recuerdo
cartuchos que acompañaron no, no me refiero al color de fue entre
Ghouls 'n Ghosts a Super Nintendo. Nada mi chaqueta ni a la
estridencia y Super Ghouls 'n Ghosts, menos que F-Zero, Super de mi
corbata. El fastuoso cómo no. La frase lapidaria de R-Type y Super
Soccer. Eso evento fue presentado por aquella desigual comparativa sí,
Super Tennis llegaría >>

El vídeo de Hobby Consolas | Tal y como cuento en el reportaje, llegar a casa sano y salvo con la consola y los más de 25 cartu-chos, y más adelante grabar las partidas

para el vídeo, fue toda una odisea. Pero valió la pena solo por escuchar las melodías de Yuzo Koshiro en Actraiser y Super Adventure Island, o por descubrir maravillas como F-Zero, U.N. Squadron o Pilotwings.



Ahí me tenéis en la presentación de Super Nintendo en España, dando rienda suelta a mi voraz apetito, con el señor Sanz a mi izquierda (¡con pajarita!). ¿Os habíais fijado en que mi corbata tiene más colores que la paleta de la propia SNES?

en el siguiente. A partir de Kart o Pilotwings. Y sí, me mejor que una completa

ahí, y hasta el número 16, he dejado Street Fighter II review de doce páginas. La

cuando por fin pude analizar para el final, porque marcó versión prototipo de USA

The Legend of Zelda: A un antes y un después que utilicé pesaba más que Link to the Past, el desfile de tanto en la consola como en el resto de cartuchos, porque obras maestras en la consola nuestras vidas. Era el juego lógicamente llevaba más fue constante. Resultaba de referencia, el que todos chips en su interior. imposible resistirse al jugábamos y el que todos potencial de gráficos, sonidos queríamos tener en casa, Y entonces… llegó y jugabilidad de lanzamientos y encima Super Nintendo A Link to the Past como Super Castlevania gozó de la exclusiva temporal IV, U.N. Squadron, Super del beat'em-up de Capcom Pero no hay dos sin tres y tal Ghouls 'n' Ghosts, Super durante un año. Para celebrar y como señalé en la review

Probotector, Super Mario tan magno lanzamiento, nada de A Link to the Past >>

Análisis en Hobby Consolas nº16 | La review de A Link to the Past apareció en el número 16 de Hobby Consolas. No alcanzó las diez páginas de Super Mario World ni las doce de Street Fighter II, pero sí obtuvo un merecido 96% y un puesto de honor en el podio de Super Nintendo. A nivel técnico, nunca fue de los títulos que mejor aprovecharon el hardware de la consola, quizá debido a sus humildes comienzos en 8 bits. Sus valores eran otros y lo convirtieron, para mí, en el mejor Zelda de la historia.

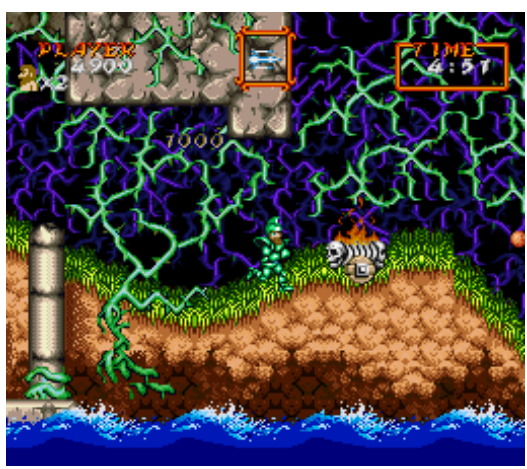
LO MAS
NUEVO
Legend of Zelda es una auténtica joya para los usuarios de N.E.S. Esta nueva versión es, desde ya, un título imprescindible para los fans de Super Nintendo.
Bienvenido amigo mapa
Este título es, posiblemente, lo más sobresaliente aventura de todos los tiempos y uno de los tres mejores juegos para Super Nintendo.
Inventario para un aventurero

REPORTAJE

Desembarco de juegazos en SNES | Mes tras mes, el catálogo de Super Nintendo sumaba nuevos prodigios. En apenas seis números aparecieron un total de 25 reviews, de las cuales más de la mitad eran auténticos clásicos. Con permiso de

Super Mario World y Zelda, el juego más influyente de la consola y del momento fue Street Fighter II, y solo se podía jugar en SNES.

en el número 16 de Hobby La versión japonesa salió a Zelda en SNES le ocurría lo Consolas: “Se completó el la venta casi un año antes, en mismo que a Super Mario



trío”. En aquel momento, el noviembre de 1991. Todavía World: en las revistas sus

podio de la consola ya tenía recuerdo la llegada del pantallas no terminaban los tres lugares de honor: prototipo americano, preferí de impresionar, no hacían Super Mario World, Street no probarlo en la redacción justicia, pero en cuanto lo Fighter II y, cómo no, este para disfrutarlo en casa, probabas, tu mundo interior Zelda. Una nueva experiencia en condiciones óptimas y daba un vuelco absoluto. made in Nintendo de esas en la intimidad. El logotipo Nunca habías jugado a que te marcan de por vida, y poligonal de la Trifuerza, la nada semejante; era una el único juego "largo" que he intro discreta pero efectiva, experiencia absorbente y completado dos veces, junto el mapa en modo 7 y plenamente satisfactoria. a Final Fantasy VI. esa pegadiza melodía de Compartir la travesía de

Porque Zelda III, Zelda no selección de jugador… todo Link hacia los sótanos del

Densetsu: Kamigami no apuntaba a que algo grande castillo bajo los rigores de la Triforce es en realidad una estaba a punto de comenzar. tormenta se convertía en un

precuela de los capítulos Y así fue. A The Legend of viaje iniciático, que se sentía de 8 bits y nació en 1988 como propio y que, de vez

como un proyecto para NES en cuando, hay que volver

bajo las expertas manos de a revivir. En unos minutos,

tres ilustres como Takashi se había transformado ya

Tezuka, Shigeru Miyamoto en la aventura más grande y

y Koji Kondo. memorable de tu vida. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

La magia irrepetible

de las primeras cosas

Fue el primer juego de Neo Geo analizado en Hobby Consolas, y el poderío audiovisual de

A la máquina se encargó de hechizar mi mente.

ntes de escribir estas ll Stars Professional y un

líneas, no pude resis- título de mahjong. tirme a mirar la es- El scrolling action/platform

tantería donde reposan mis game nos regalaba un primer juegos de Neo Geo. Nece- contacto que se quedaba en

sitaba encontrarme cara a constante replay en tu me-

por Marcos García cara con Magician Lord, moria. La paleta de colores,

confesarle que su magia el soberbio plano de nubes, negra me conquistó en aquel la inolvidable banda sonora,

número 8 de Hobby Con- la gestión de los sprites, la

solas y que, con el paso del primera transformación de

tiempo, lo contemplo desde Elta en Dragon Warrior, una perspectiva más crítica, su jugabilidad de pura coin-pero con la misma pasión de

op… Un desfile de grande-hace 33 años. La misión de za audiovisual capaz de he-Alpha Denshi no era senci- chizarte sin remedio. Dicen

lla: formar parte del catálogo las buenas lenguas que su

inicial de Neo Geo, primero desarrollo comenzó a princi-en MVS, en abril de 1990 pios de 1989 y que, en la fase y un año después en AES, de pruebas, contaba con ni-

NEO GEO >> junto a NAM-1975, Baseba-veles más largos y hasta

AJUSTE DE CUENTAS

27 transformaciones de Elta. tiples puertas que permitían eran

mejorables, los jefes fi-Finalmente, los escenarios explorarlas y completarlas al nales no siempre deslum-

se redujeron para mantener gusto. Es cierto que los tres braban, el diseño de niveles

la intensidad propia de una primeros niveles dejaban era discutible y la dificultad, coin-op, algunos fueron des- con la boca abierta, tanto en en ocasiones, desesperaba. cartados y las mutaciones del gráficos como a nivel audio, Pero tuvo el honor de inau-héroe se limitaron a seis. El y que después el tono gene- gurar una etapa gloriosa. despliegue escénico de Ma- ral bajaba un poco, pero la En su momento hizo magia, gician Lord resulta notable: magia negra y el mérito de y hoy sigue perpetuándola, ocho fases, algunas con un Alpha Denshi son dignos de aunque ya conozcamos al-

marcado tono vertical y múl- mención. Sí, las animaciones gunos de sus trucos. P

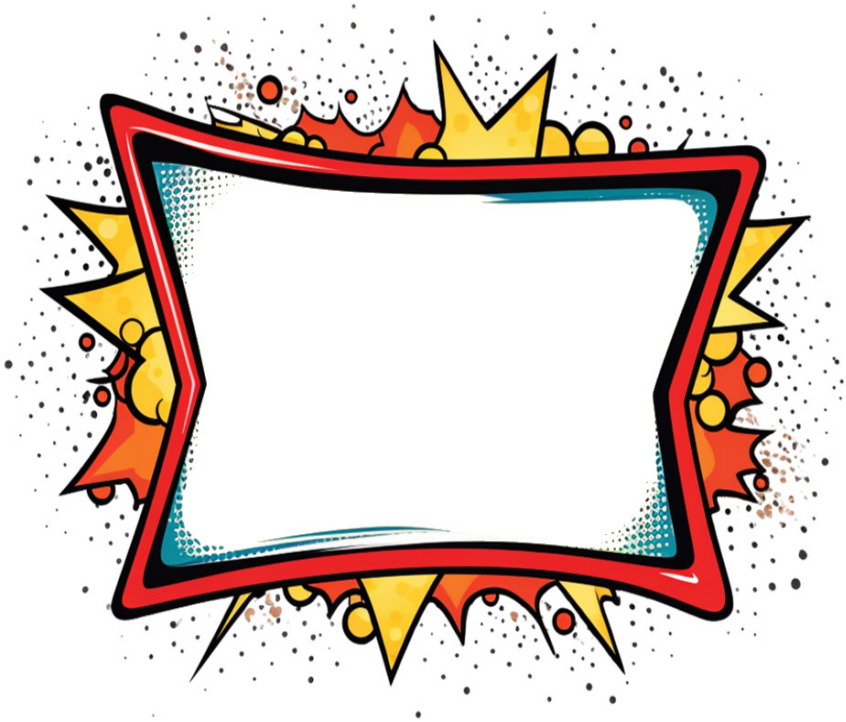
VIEJA NOTA 95 NUEVA NOTA NUEVA NOTA 88 VIEJA NOTA

Análisis original del juego publicado en el número 8 de Hobby Consolas (julio de 1992).

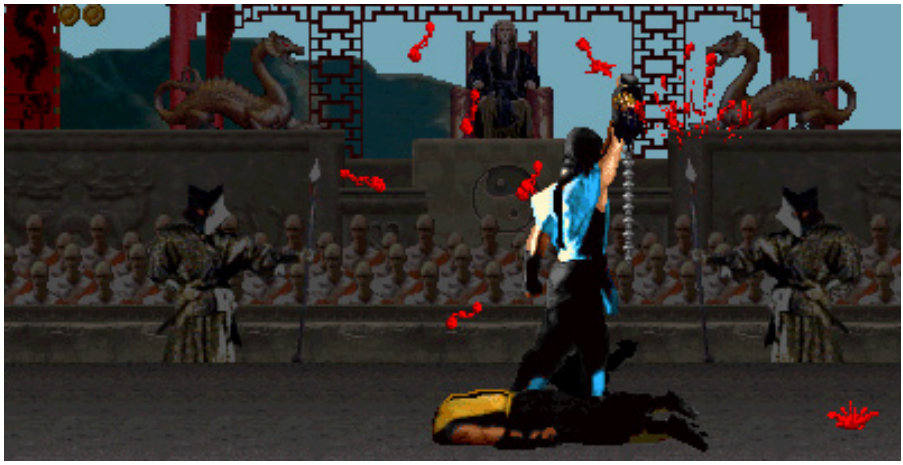
Magician Lord

Diario de un “currela” de los videojuegos Diario de un “currela” de los videojuegos Masacre y Masacre y

muchas perricas muchas perricas



REPORTAJE



Mortal Kombat llegaba a España con una ristra de polémicas a sus espaldas. ¿Creéis que SEGA intentó aprovecharse para vender

D mejor las versiones de consolas? esde finales de los que fuera con tal de entrar en

ochenta, servidor tuvo el mercado de Mega Drive,

la suerte de formar aunque fueran conversiones

parte de casi todas las áreas de dudosa calidad. de la industria de los
video- Una de estas empresas era

por Raúl Montón juegos. He sido “piratón” de Acclaim, representada por

mares procelosos, vendedor un caballero bastante ameno

serio, promotor de ERBE en llamado Peter Billota (Pedro

una gran superficie, desarro- Bellota para nosotros), y que

llador de juegos indie, redac- había comenzado de una

tor de prensa especializada manera “regulinchi” con sus

y... jefe de producto en la lanzamientos para SEGA.

mítica SEGA España. Un tal George Foreman’s

Entre las muchas batalli- K.O. Boxing, Arch-Rivals y

tas que tengo para contaros, Ferrari Grand Prix Racing,

en esta ocasión, me gusta- no eran la mejor manera de

ría hablaros de lo que rodeó arañar una cuota del merca-

el lanzamiento de Mortal do “seguero”, pero las cosas

Kombat en España, visto iban a cambiar para la com-desde el
departamento de pañía, que ya mostró signos Marketing de SEGA. de

mejoría (y de buenas li-

cencias) para sus siguientes

Una Third Party cartuchos exclusivos. del montón El juego de Los Simpsons

se vendió bastante bien,

A principios de los noven- a pesar de ser una de las

ta, tras las ventas increíbles últimas versiones en llegar,

de Sonic 2, todo el mundo y Smash T.V. logró que les

quería trabajar con SEGA, tuviéramos en cuenta a la los Third Parties lanzaban lo hora de hacer nuestros >>

pedidos. Es importante resal- de violencia, pero ninguno que activaba el rojo elemen-

tar que en esta época, esas antes había logrado el im- to y algunos de los “fatalities”

“compañías de terceros” pre- pacto de este. Por crueldad. más violentos en la versión

ferían usar toda la maquina- El día en que el bueno de de Mega Drive. Enrique y yo

ria de SEGA en Europa a la Peter apareció con las ROM ya sabíamos qué hacer con

hora de distribuir e esa información: la

incluso marketear mandamos directa

sus juegos, y si las a las revistas, con

cosas funcionaban, la ROM del juego

abrir oficinas y distri- para que fueran ya

bución propia, por lo entrenando esos

que a SEGA siempre golpes mortales.

le tocaba una gran En Acclaim se

tajada de las ventas cubrieron las es-

de estos juegos. paldas (estuvieron

muy inteligentes

La hora del si me preguntáis),

Kombate Mortal pero Pete aún no

nos había dado la

En el caso de Acc- mejor noticia: la

laim todo era bas- versión de SNES

tante discreto, e in- no tenía los “fata-

cluso me atrevo a lities” de la coin-op

afirmar que era el y, tampoco, ¡una

Third Party del que gota de sangre!, ni

vendíamos menos siquiera con truco.

juegos en España, “Madre mía”, pen-

tanto, que no nos El lunes mortal | El lanzamiento mundial fue un lunes, samos, “esto va

importó que un poco que ha pasado a la historia como Mortal Monday. a ser la bomba”,

más adelante se aunque haya que

marchara a distribuir todos del MK para Mega Drive en lidiar con la prensa sensa-

sus juegos con la vieja Ar- nuestras oficinas no dába- cionalista. Además, Acclaim

cadia. Hasta que, gracias mos crédito a nuestros ojos, no quería

distribuir el juego

a tener un acuerdo con Wi- y después de probar el juego con una empresa pequeña

lliams consiguieron la licen- en la consola de la sala de como Arcadia, querían ir “a

cia del arcade estrella de presentaciones, mi compi lo grande” usando toda la

aquellos años: un sangriento Enrique Galindo y yo sabía- fuerza de SEGA (que no era

Mortal Kombat. mos que teníamos un exita- poca), para vender el juego,

MK causaba conmoción en zo en nuestras manos. por lo que nos otorgaron en

los arcades, no por ser un La conversión era muy exclusiva la distribución de

fenomenal juego de lucha buena, con Probe demos- semejante bomba atómica.

(estaba bastante bien pero trando que eran grandes. Y Sabían que les íbamos a

no era un Street Fighter II), no le faltaba nada salvo... comprar muchas más unida-

sino por sus gráficos digita- des que cualquier otro dis-

lizados y su violencia extre- ¿La sangre? tribuidor, más pequeño que

ma. Los famosos “fatalities”, ¿Dónde estaba? nosotros.

ahora parte de la cultura po-

pular, fueron todo un shock Cuando le preguntamos por Round one: prensa

visual para los jugadores. ella, Peter esbozó una son-

No era el primero en mos- risa y nos dio un papelito, Aunque no todas las revis-

trar gráficamente tal grado una impresión con el código tas mencionaban lo de >>

la sangre en un primer mo-

La fuerza de un gran arcade

No hace falta que os diga que la sinceridad es la marca de esta casa. Por esta razón, tengo que reconocer que Mortal Kombat, con el modo de juego "sangriento" sube muchísimos enteros, aunque algunas escenas rayen el límite del buen gusto. La extraordinaria conversión que se ha realizado de la recreativa, hubiera quedado más que coja sin sus aspectos "fuertes".

Una vez aclarado este trascendental asunto, os diré que estamos ante el mejor juego de lucha creado para Mega Drive, y uno de los mejores de todas las consolas actuales. La calidad gráfica no tiene desperdicio, con unos escenarios bien definidos y la impresionante digitalización del los personajes. Quizá se puede exigir un mayor esmero en el enlace de movimientos, pero por lo demás ¡chapeau! Por otro lado, la extensa variedad de movimientos y golpes augura una adicción infinita, tanto para un solo jugador (5 niveles de dificultad) como en el modo VS. La era del Mortal Kombat acaba de comenzar.

Lolocop

mento, Hobby Consolas, en

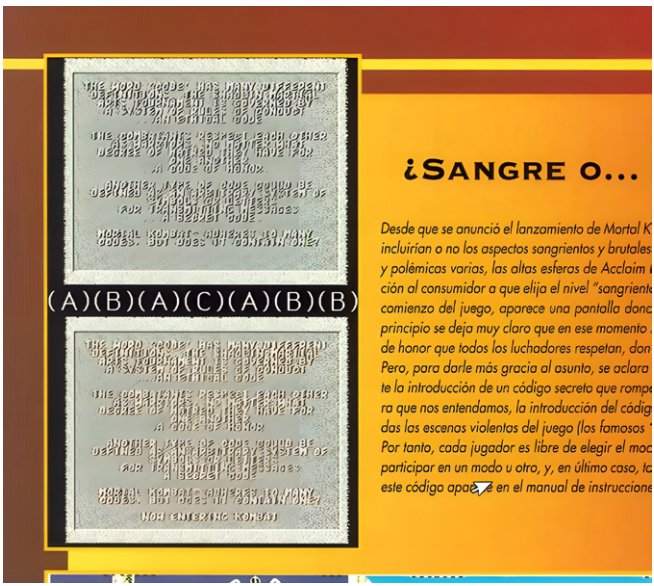
su análisis de la versión de

Mega Drive en el número de septiembre de 1993, dedicaba un cuadro entero a cómo activar en “modo sangre” en la consola, puntuando la versión de Super Nintendo el mes siguiente, mientras que Super Juegos haría un review “mixta” de SNES y MD mencionando el truco de pasada (sin darlo), y dándole mucha menos importancia al tema sangriento (aunque su puntuación estaba un punto arriba de la de Hobby).

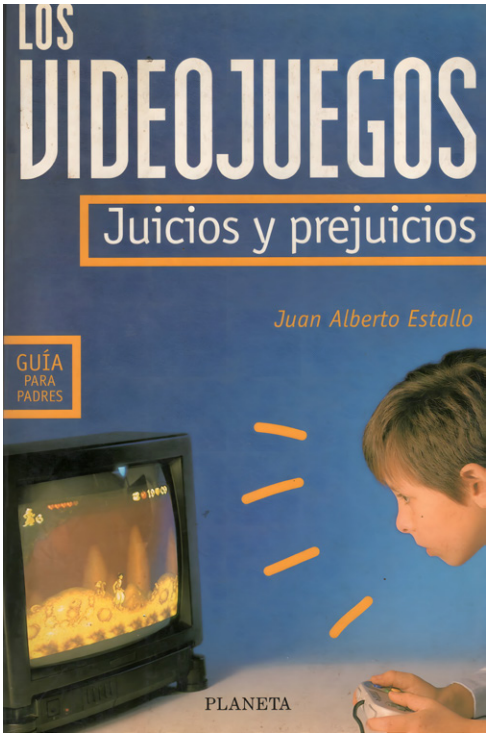
Esa división en dos de las reviews de Hobby Consolas no hizo nada más que catapultar las ventas de la versión de Mega Drive en España,

Hobby Consolas no dudó en dar- siendo Mortal Kombat el se- La mención de Hobby Consolas | La revista gundo cartucho más vendido de Hobby Press no dudó en centrar buena parte para la consola después de del interés por el juego en Mega Drive en “sus Sonic 2. Nada mal para las aspectos fuertes”. Al fin y al cabo, la polémica aspiraciones de una “segun- acompañaba al título de Williams. dona” como Acclaim.

Pero como podéis imagi- vábamos juntando números nar, tras el Mortal Monday para la “rifa” de “Compañía comenzó el rapapolvo de la malvada que hace juegos prensa generalista a SEGA. para que los niños se vuel- Y es que desde el Night van asesinos”. Los ataques Trap de Mega CD (que más bestias los recibimos había pasado desapercibido de los medios del Grupo para la prensa española), lle- Zeta (a lo mejor por eso en Super Juegos trataron así como tan de pasada lo de la sangre), con joyitas tan re- cordadas en la oficina como ese titular en El Periódico que rezaba “Un juego para niños incita a torturar”. Lo curioso es que nadie se acordó de mencionar a Nin- tendo por ningún lado, por lo que el efecto dominó se fue extendiendo a otras publica- ciones, a cual más fatalista y le publicidad al famoso truco de la desinformada. ¡Estábamos sangre de Mortal Kombat en MD. perdidos! ¿O tal vez no? >>



las maldades de los videojuegos, nos dimos cuenta de que necesitábamos un “outsider” que jugara en nuestro mismo equipo. En pleno follón, contactó con RR.PP. un equipo de investigación del Servicio de Psiquiatría del Hospital de Sant Pau de Barcelona, que al mando del Doctor Juan Alberto Estalló, estaban haciendo un estudio serio de los efectos de los videojuegos en los jóvenes. Ellos en realidad solo pedían orientación (y unas cuantas consolas) para poder realizar su trabajo, que



Los medios, contra los videojuegos | Grupo Zeta fue uno de los más beligerantes de la época, tanto en periódicos como televisiones.

El Periódico Lunes, 20 de septiembre de 1993

SOCIEDAD

Un juego para niños incita a torturar

El último éxito de consolas domésticas propone descuartizar a los adversarios

El realismo de las imágenes provoca protestas de padres en Estados Unidos

En España se llevan vendidas cerca de 30.000 unidades en sólo dos días

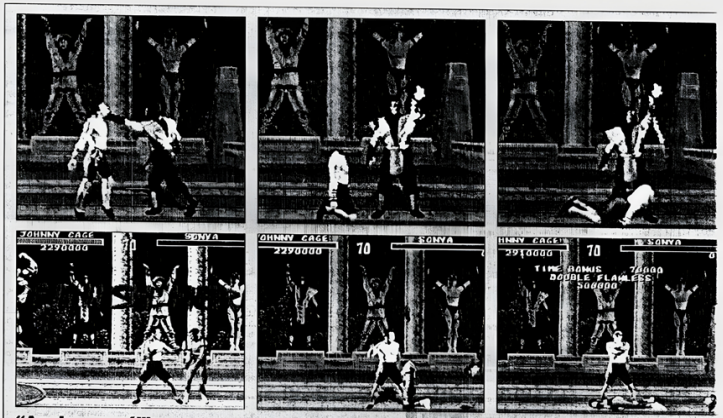
...OLS / A. GALLARDO
...rcelona

...raer el corazón al adversario, ...incarle la cabeza o carboni... ...e son algunas de las posibi...es que ofrece a los usuarios ...videoconsolas domésticas ...ayoritariamente menores de ...d- el último gran éxito en vi...uegos que ha llegado al mer...o mundial, *Mortal Kombat*. El ...smo de las escenas, obteni...s través de una nueva técnica ...digitalización de imágenes ...es, ha provocado una oleada ...protestas de padres en Esta... Unidos.

...Una campaña publicitaria casi ...precedentes en revistas de vi...juegos anunciaba desde ha...semanas lo que había sido ...tizado como el *Lunes Mortal*. ...3 de septiembre era el día de ...amiento del juego. 24 horas ...bués de estar en las tiendas, ...eron las primeras protestas ...Estados Unidos, informa **Mer...des Hervás**.

...El Centro para la Investiga... ...y Educación Televisiva de la ...cia, con sede en San Fran...o, ha denunciado que **"Mor...Kombat lleva la violencia ...sta una nueva área de los ...dios de comunicación"**. ...ker Page, presidente de este ...ro, alerta que **"cuanto más ... es el nivel de realismo, ...s probable es también que ...niños internalicen la violen... y la imiten"**.

...Los videoadictos, sin embar... ...están entusiasmados. **"No ... nada que se le acerque. Es ...mejor juego"**, asegura Mi... ...el Morgan, de 15 años. La ...resa que ha creado *Mortal ...bat*, Acclaim Entertainment ...expresa un entusiasmo simi... Las ventas previstas superan ...os millones de copias en Es... ...s Unidos. En España, se han ...ido en dos días unas 30.000 ...ades en la versión para vi...consolas Sega. Las unidades ...Nintendo sufren retrasos de ...ibución. En ambos casos se ...a de una adaptación de un vi...uego de salas recreativas de ...éxito durante los últimos ...es.



"Acaba con él"

Street Fighter II, Art of Fighting, Fatal Fury, Dragon Ball Z, Fighting Street, World Heroes y, ahora, *Mortal Kombat*. La lista de videojuegos domésticos de artes marciales es muy extensa. La estructura, no obstante, apenas varía de uno a otro. Cada jugador elige un personaje y sin más comienza la sesión de golpes.

Mortal Kombat, sin embargo, tiene dos características que le hacen totalmente distinto de los demás videojuegos. Por primera vez los personajes son tratamientos Informatizados de grabaciones en vídeo de personas reales. El resultado es espectacular. La otra gran diferencia es que por primera vez la muerte del contrario es evidente. Hasta ahora, cuando un personaje era derrotado, éste solía caer al suelo, su imagen parpadeaba y acababa por desaparecer de la pantalla. En *Mortal Kombat*, el videojuego incita al jugador a desmembrar a su adversario a la orden de: **"Acaba con él"**. El premio es una mayor puntuación.

...ngre o sudor

Existen varias modalidades *Mortal Kombat*. Las unidades ...ñadas para las consolas Se... ...on más violentas que las pre...das para Nintendo. Entre las ...spañas japonesas Sega y ...ando se reparten la práctica ...idad del mercado mundial de ...oconsolas. Pero además ...e una segunda gran diferen...entre los juegos comercializa... en Estados Unidos y en ...pa. En la versión europea, ...usuarios deben introducir al ...enzar el juego un código se... que permite acceder a la ...alidad más sangrienta de to...

...in código, la sangre es sustituida por sudor. Éste es el caso ...spaña. No obstante, el código secreto no es obstáculo para ...ayoría de usuarios. Una re... especializada ya lo ha publi..., mientras que otra explica ...detalle en su último número ...o dominar las técnicas de descuartización.

Raúl Monton, uno de los responsables de Sega Consumns Products, que actúa de distribuidora en España para las consolas de esta marca, no cree que *Mortal Kombat* sea perjudicial para los niños. Sin embargo, reconoce que tarde o temprano **–"como consecuencia del realismo que se logra dar a las imágenes en los videojuegos"–** tendrá que adoptarse en Europa una clasificación por edades, similar a la de las películas, tal y como han hecho las propias empresas en Estados Unidos. Allí, por ejemplo, *Mortal Kombat* no es recomendado a menores de 13 años.

En Japón, pese a ser la cuna de la mayor parte de videojuegos violentos, *Mortal Kombat* no se vende en las tiendas. Los motivos no son de conciencia. Son de estrategia comercial. En cualquier caso, Sega Japón, fabricante de las videoconsolas, ha querido desmarcarse de polémica desatada en Est. Unidos. **"Nosotros nada t... mos que ver con éste jue...** señala un portavoz de la em... sa, informa **Milagros López Guereño**. ■

Una trama realista que puede confundir

Los personajes de *Mortal Kombat* reproducen los estereotipos sociales y raciales de la actualidad, dotados de forma y movimiento **reales**. Arabes, negros, chinos y un ninja combaten a vida y muerte con gestualidad realista, animados por unos efectos especiales que, para dar la máxima impresión de dolor, se nutren de sangre a borbotones.

Este realismo difumina el límite mental entre fantasía y realidad que ya es normalmente etéreo en un chico de 8, 9 ó 10 años. **"Son figuras muy bien conseguidas que se pueden confundir con la realidad"**, afirma la psicóloga Adela Gallardo, del Equip d'Assessorament Psicopedagògic de la conselleria de Ensenyament. **"Quien consigue el éxito** –añade– **lo hace gracias a la derrota y al dolor de los demás, llevados hasta el límite. O mato, o me matan. Los personajes no tienen otra opción, a diferencia de otros juegos que ofrecían diferentes alternativas"**.

Esta disyuntiva, planteada a un niño de 9 años que sea algo inmaduro, tenga poca capacidad de reflexión y una mala situación emocional, puede influirle muy negativamente, según la psicóloga.

"Si es pequeño y no contrasta con otros lo que le está sucediendo, puede adoptar como pautas de la realidad las que le marca el videojuego, y cuando sea él quien se encuentre con otros niños aplicará esas mismas reglas: irá a por todas, competirá hasta el final con la idea de que si no lo hace lo suprimirán a él".

El juego, añade Adela Gallardo, crea una contradicción en la mente del niño entre los valores que se le enseñan en la escuela y los que le refleja la sociedad. **"En el colegio se le dice que hay que ayudar a los desvalidos y ser solidario y pacifista; en sus ratos de ocio se le dice que tiene que aplastar a los disminuidos y despreciar a los cuerpos que no son bonitos"**.

Solos ante la máquina

La colaboración de la familia es fundamental ante este tipo de videojuegos, señala la especialista. **"Los padres pueden ayudar al niño a que contraste con la realidad lo que dice el juego. Toda la vida ha habido cuentos de miedo, pero eran explicados por una persona. Ahora, el niño está solo con la máquina y la posibilidad de influir negativamente, si no hay madurez, es infinita"**.

ANÁLISIS

RAFAEL TORRES
Escritor y periodista.

El gusto de matar

Al parecer, no era suficiente que la adicción a los videojuegos produjera hombres hemitrofias en los tiernos cerebros infantiles: al... han inventado uno, el *Mortal Kombat*, que adiestra a los niños en l... tortura y el asesinato. Dicho juego, por llamarlo de algún modo, es... dotado de notables avances técnicos respecto de los convencion... y así, por ejemplo, los enemigos que aparecen son de verdad, o s... no muñecos o dibujos, sino personajes reales, al objeto de que se... pueda matar con el máximo verismo. Pero ahí no queda la cosa, p... no sólo se les puede matar sin prescindir del gustazo que da el cr... auténtico, sino que, en el caso de que sólo hayan quedado herid... cabe la posibilidad de rematarlos o de torturarlos, ora sacándoles... higados, ora aplicándoles la picana eléctrica, hasta la muerte.

Tan encantador entretenimiento viene, como se pueden ustec... imaginar, de EEUU. Pero si el juego es, en los animales y en el ser... humano, el mejor y más gozoso de los procedimientos para aprer... para adiestrarse en aquello que en la edad adulta es necesario ... dominar y saber, el *Mortal Kombat* es, qué duda cabe, un gran ... invento, pues nada mejor que familiarizarse desde chico con las ... técnicas del exterminio para poder, el día de mañana, transitar co... garantías por el infierno en que se va transformando nuestra socie...

No obstante, tampoco estaría de más que a los que han urdido comercializado ese juego les partiera, sencillamente, un rayo.

Round two: funcionó. Tanto, que cuando SEGA contraataca los medios entrevistaban a

cualquiera de la compañía,

En marketing nos lo toma- siempre desviábamos la

mos con calma y aprove- conversación hacia la varie- ya nos adelantaron, iba a ser chando que habíamos li- dad del catálogo de Mega favorable en los resultados. quidado todo el stock en la Drive, mencionando que Aunque el estudio tardaría

primera semana de lanza- había juegos para todas las bastante en publicarse, y de miento, anunciamos que edades, que Mortal Kombat convertirse en el libro “Los

se iba a retirar el juego del era un cartucho para adul- Videojuegos: Juicios y Pre-

mercado, y la verdad es que tos y que los padres debían juicios”, el equipo del doctor

para finales de septiembre tener en cuenta eso antes de nos mantenía bien informa-

ya no había casi cartuchos comprarlo. También recorda- dos sobre sus resultados, y

en las tiendas. mos que teníamos cartuchos nos dio fundamentos reales

> En segundo lugar, y para educativos para los más pe- para defendernos cada vez

quedar bien con los medios, queños, como por ejemplo que alguien insistía.

le pasamos la pelota a las Art Alive (tuvimos un pico de Y como no hay mal, que

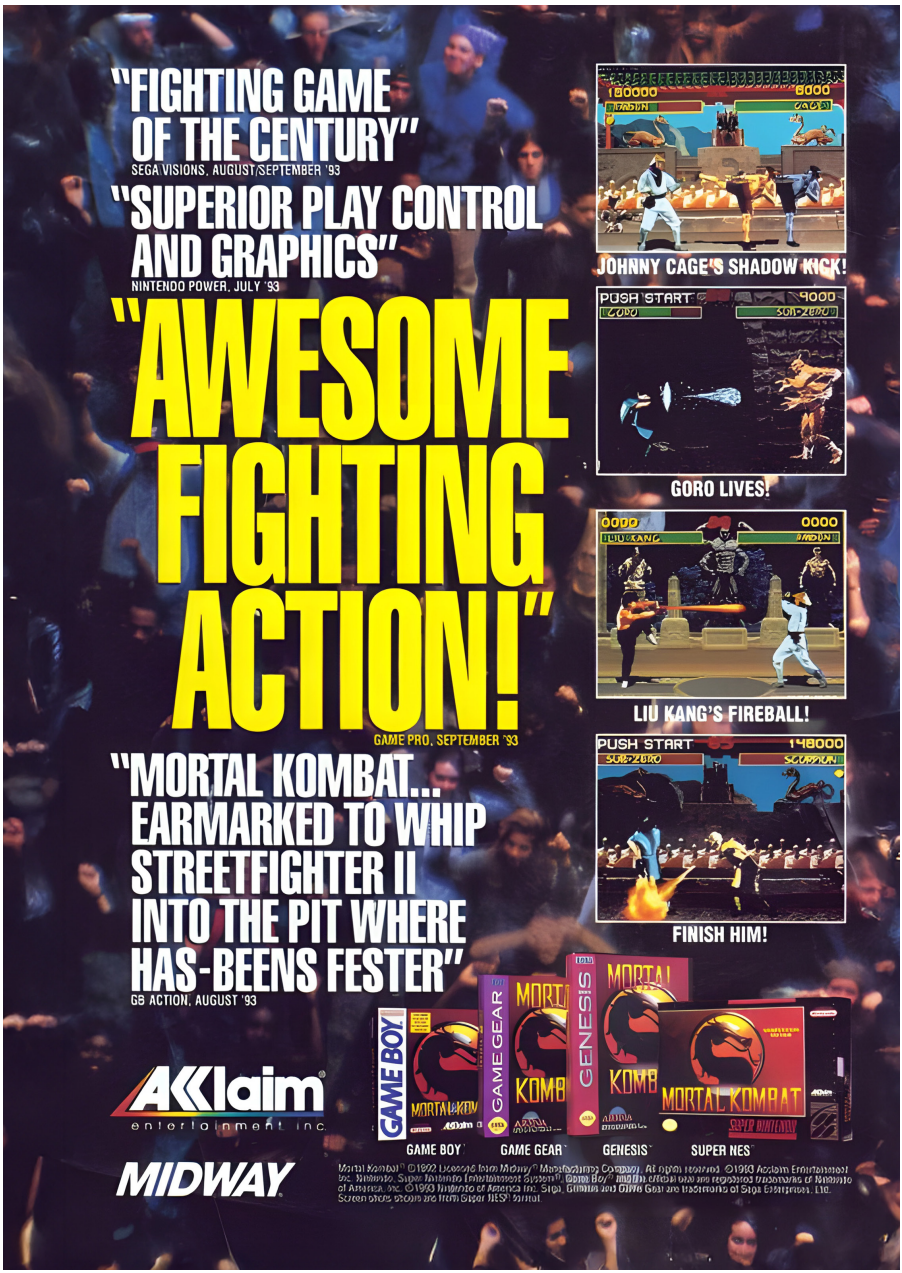
chicas de la empresa exter- ventas de semejante “bodria- por bien no venga, esto na de RR.PP. para cambiar zo” gracias a esta campaña). desencadenó en la crea-

la imagen de SEGA y los Mientras, en Antena 3 y ción del Videogame Rating

juegos de Mega Drive. Y la Tele 5 los psicólogos campa- Council,

precursor del ESR.

estrategia que nos sugirieron ban a sus anchas predicando FLAWLESS VICTORY!!! P



Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

De mando para niños a

control retro fallido

Parece una bola inofensiva, diseñada para manos pequeñas, pero si lo traemos aquí es porque con los años hay quien ha querido

E transformarlo en un control para juegos retro. n los años 90, Micro- botón de muestra de unos

soft no paró de lanzar tiempos donde todo estaba

periféricos para PC. todavía por imaginar.

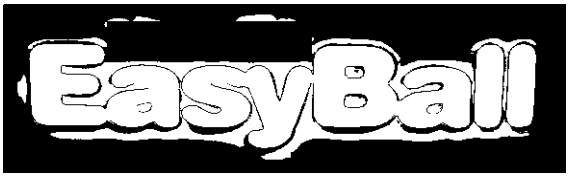
Y uno de ellos se paraba a

atender una necesidad que Gira la bolita

MI PERIFÉRICO FAVORITO

por saron que existía: los niños. Fue a mediados de los no-José Luis Sanz
Que, a ciertas edades, es muchos en Redmond pen-venta cuando
Microsoft in-

imposible que sepan cómo tentó abrir un nuevo frente manejarse con
un ratón, por con este EasyBall. Y sí, su lo que quisieron facilitarles
nombre lo decía práctica-las cosas. EasyBall fue ese mente todo: una
enorme y



intento por permitir que los ligera bola amarilla pensada más pequeños fueran capa- para ser un ratón, ambidies-ces de acercarse a los or- tro y fácil de usar por los más denadores y que pudieran pequeños de la casa. disfrutar de las aplicaciones El proyecto nació bajo el

educativas (casi siempre) nombre en clave de Casper que se lanzaban para ellos. para el hardware y de Duc-

Pero fue un fracaso estre- kman para el software. El

pitoso y ha quedado como aparato se lanzó al mer-> >

Easyball y su enorme bola

Un periférico

bienintencionado,

pero fallido

El **Microsoft EasyBall** fue un

claro ejemplo de la explosión

multimedia que tuvo lugar con la llegada de **Windows 95** y el formato CD-ROM. Se disparó el número del programas edicativos e infantiles por lo que hacía falta un control acorde a las necesidades.

Pero el mercado familiar no estaba dispuesto a gastar casi 80 dólares en un segundo ratón. Su fracaso lo condenó al olvido, pero al mismo tiempo lo convirtió en una

pieza de culto, con intentos, **Trackball** primero de Microsoft y luego El centro absoluto del de la comunidad, por trans- control y del concepto de **Botones de control** formarlo en un dispositivo Microsoft Easyball. Era Este es el botón de clic clásico de un ratón para juegos "retro" que nece- fácil de utilizar y los niños solo que adaptado a la ergonomía del **Easy-**sitaran **trackball**. ¿Acabará comprendía rápidamente **Ball**. Era grande, de un color llamativo para triunfando ahora? la manera de disfrutarlo. que los niños pudieran pulsarlo fácilmente.

cado en 1994 con un precio en día los ejemplares que lugar de desecharlas, la com-en EE.UU. de $79 y exclu- aún aparecen a la venta. pañía creó una versión espe-sivamente con un conec- Una sólida y torneada a cial del software con más fun-tor serie. Era una época sin mano, que se reservó para ciones de IntelliPoint. USB, así que el puerto PS/2 prototipos, tenía imperfeccio- Hoy en día son piezas muy se consideraba "el del ratón". nes y pesaba bastante; otra buscadas por coleccionis-

también sólida que se usó en tas de hardware retro, sobre

Tres modelos distintos

las unidades beta; y la más todo aquellas versiones pre-

común, una carcasa hueca, vias con marcas rojas de

EasyBall tuvo tres versiones mucho más ligera, que llegó fricción o bolas torneadas a diferentes y, todas, variaban a las unidades de produc- mano. Es más, dentro de la en el elemento principal: la ción masiva. Todos los co- propia Microsoft hubo un bola amarilla, que han mar- leccionistas suelen diferen- pequeño grupo que soñaba cado el valor que tienen hoy ciarlas simplemente mirando con darle un uso más “retro”:

la parte inferior: las primeras un lanzamiento especial tipo

unidades tenían pegatinas Revenge of Arcade que manuscritas con números de incluyera clásicos de Atari

serie, mientras que el pro- como Football, Centipede

ducto comercial lucía ya eti- o Marble Madness. Todos
quetas de certificación pro- ellos, juegos diseñados origi-
pias de un periférico oficial nalmente para trackball. de los padres de Windows. Pero las bajas ventas tanto
del EasyBall como de la
Más raro que útil propia colección Revenge
of Arcade hicieron que esa
Cuando Microsoft decidió re- idea nunca pasara de una
tirarlo del mercado, aún que- conversación de pasillo y
daban unidades en stock. En pronto se olvidara. P

Ken y Roberta Williams, en una imagen cedida.

Los legendarios Roberta y Ken Williams

“Sierra fue un imán para el talento”

LucasArts fue una de las grandes

compañías de los 80 y 90 pero no penséis que Sierra On-Line andaba muy lejos. Hemos podido hablar con los dos fundadores de este mítico estudio.

por José L. Molina

Pocas historias en la gias de mercado. Ella, una industria del video-narradora incansable con juego combinan de una imaginación desbor-forma tan natural lo em-dante, capaz de convertir presarial, lo artístico y lo una casa aburrida en un visionario como la de Ken universo de puzles, casti-y Roberta Williams. Fun-llos y misterios. dadores de Sierra On-Line, Sierra fue mucho más su legado es inseparable que una compañía. Fue un de la evolución del género imán para el talento, una de la aventura gráfica y del incubadora de ideas y, du-nacimiento de una nueva rante más de una década, forma de contar historias el referente indiscutible en en pantalla. Él, un progra-juegos narrativos. Desde mador autodidacta obse-los orígenes con Mystery sionado con la innovación House hasta el terror mo-tecnológica y las estrate-derno e interactivo de >>

ENTREVISTA

Phantasmagoria, pasan-cios, las decisiones clave, do por sagas tan icónicas los momentos dulces y los como King's Quest, Spa-más amargos de una aven-ce Quest o Leisure Suit tura que, aunque no tuvo Larry, su catálogo supo un final feliz, cambió para mezclar riesgo y accesibili- siempre el modo en que dad como pocos otros. jugamos, soñamos y nave-

Pero los Williams no solo gamos, literal y metafórica-

fueron pioneros en lo digi- mente, con un ordenador. tal, sino también aventu-

reros intrépidos en la vida Empecemos por el princi-

real. Tras vender Sierra, se pio. ¿Cuál era vuestra visión P lanzaron a

recorrer el mun- creativa al fundar Sierra do a bordo de un pequeño On-Line? ¿Ya imaginabais barco, alejándose de los ese tipo de experiencias na-focos durante más de dos rrativas y visualmente ricas décadas. Y, sin embargo, que acabarían definiendo el espíritu creativo nunca vuestro catálogo? **King Quest en formato cartucho... ¡para PCjr!**

los abandonó. Regresaron KEN | Roberta siempre ha muladores de vuelo, como hace poco con Colossal sido la parte creativa de la Red Baron, y los juegos Cave, un homenaje tan-familia. Cuando puse en más sencillos de Dynamix,

to a sus orígenes como al marcha Sierra, mi foco es- como Pinball o The Incre- R

propio medio. Así que a lo taba en el lado empresarial. dible Machine. En cuanto

largo de esta conversación, Mi intención era desarrollar a las aventuras gráficas,

que han respondido con la lenguajes de programa- siempre me hizo gracia el

misma honestidad, sentido ción, como hacía Microsoft. humor de Leisure Suit La-

del humor y claridad que Nunca he sido jugador y rry y Space Quest. Pero si los ha definido siempre, re- sigo sin serlo. Dicho esto, tuviera que quedarme con pasamos con ellos los ini-me encantaban nuestros si- uno, mi juego favorito de >>

Mystery House (1980) | Fue la primera gran aventura de Sierra On-Line, creada por Roberta y Ken Williams y es considerada como la primera aventura gráfica, ya que combina texto con ilustraciones en blanco y negro. Se inspiró en las novelas de Agatha Christie, y debíamos resolver varios asesinatos.

HI-RES ADVENTURE ("MYSTERY HOUSE")

$24.95
Disk
48 K REQ.

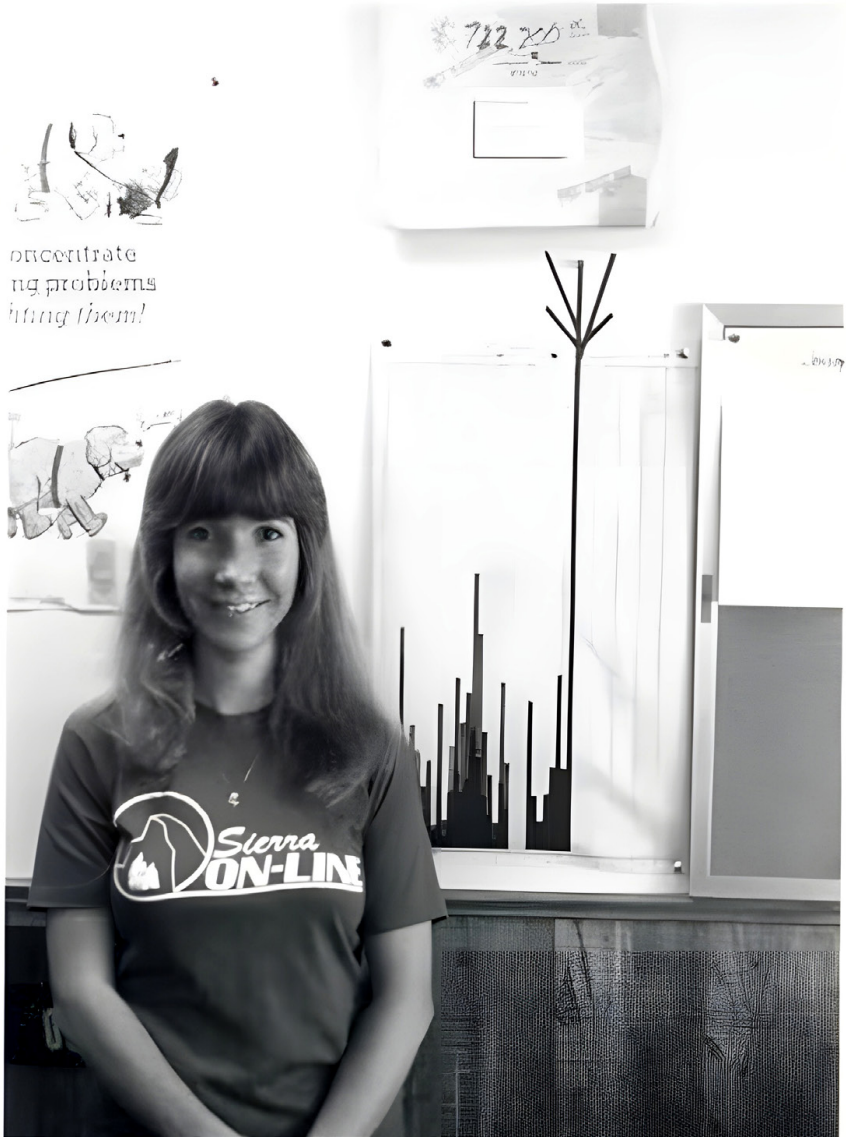
What is an adventure game? According to the dictionary, an adventure is a hazardous or daring enterprise; an exciting experience; to risk, hazard, to venture on. One who goes on an adventure is a venturer. A seeker of fortune in daring enterprises; a speculator. In essence, an adventure game is a fantasy world where you are transported, via your own computer. You are the key character of the fantasy as you travel through a land the likes of which you will find in books that take you, through your imagination, to the world it is creating.

Through the use of over a hundred Hi-Res pictures you play and see your adventure. You communicate with HI-RES ADVENTURE in plain english (it understands over 300 words!) All rooms of this spooky old house appear in full Hi-ResGraphics complete with objects you can get, carry, throw, drop, or ?

In this particular HI-RES ADVENTURE game, you are transported to the front yard of a large, old victorian house. When you enter the house you are pulled into the mystery, murder, and intrigue and can not leave until you solve the puzzles. Your friends are being murdered one by one. You must find out why, and who the killer is. Be careful, because the killer may find you! As you explore the house there are puzzles to be solved and hazards to overcome. The secret passage-way may lead you to the answer.

APPLE II / APPLE II PLUS SOFTWARE FROM

ON— LINE SYSTEMS



inagotable. Y posee una capacidad mágica para ver el juego desde el punto de vista del jugador. Yo soy, en muchos sentidos, su opuesto. Me considero

creativo, pero no en lo relativo a personajes o tramas. Lo mío es analizar la evolución tecnológica y prever hacia dónde va. Tengo una mentalidad muy analítica, me centro en el panorama general y no me pierdo en los detalles. En mi juventud R vendí puerta a puerta, lo cual me sirvió mucho al desarrollar estrategias de ventas y marketing para Sierra. También soy autodidacta y muy técnico. A día de hoy sigo enganchado a YouTube, donde paso horas viendo tutoriales y cursos. Pero volviendo a tu pregunta:

desde el principio resultó

Roberta Williams, en una foto de los años 80 en pleno repartirnos el trabajo. Yo evidente cómo debíamos

trabajo creativo con algunas de sus aventuras. dirigía la empresa y definía

la estrategia tecnológica, y

todos los que hicimos sería Así que ninguno de los dos Roberta se encargaba del Phantasmagoria. puede atribuirse en solitario diseño de los juegos, al

la visión detrás de Sierra tiempo que gestionaba con

ROBERTA | Ken y yo tu- On-Line. Éramos el equipo maestría nuestra bulliciosa

vimos la enorme suerte de ideal para hacer algo así. vida familiar. contar en aquel momento a

nuestro lado con los talen- ¿Cómo decidíais quién li- Roberta, tus primeros jue-P tos necesarios para crear deraba cada uno de los gos como Mystery House, una empresa de videojue- proyectos? ¿Cómo comple- The Wizard and the Prin-

gos. Él era un programador mentabais vuestros talen- cess o

Time Zone ayuda-R P

increíble, un genio de la tos durante el desarrollo? ron a definir el género de

tecnología. Yo, por mi par- la aventura gráfica. ¿Qué

te, tenía la imaginación ar- KEN | Ambos conocíamos te llevó a contar historias a

tística y creativa necesaria muy bien nuestras fortale- través de los videojuegos? R

para diseñar juegos, sobre zas y limitaciones. Roberta ¿Cómo elegías los temas

todo aventuras gráficas, o es la narradora por exce- que querías explorar? como me gusta llamarlas, lencia. Tiene una atención

“historias interactivas con al detalle que yo no tengo, ROBERTA | Es difícil expli-puzles”. además de una paciencia car cómo o cuándo sur-

>>

Roberta y Ken Williams siempre mantuvieron el control sobre todo lo que lanzaba la compañía, aunque cada uno respetando sus roles dentro de la empresa.

ge la creatividad. A menudo dor ideal” —normalmente Sierra se convirtió en un he preguntado a otros crea- alguien que conozco muy imán para el talento creati-dores —escritores, artistas, bien— y desarrollo toda la vo, con nombres como Al músicos— cómo les vienen narrativa y la jugabilidad Lowe, Jane Jensen, Jim sus ideas, y la respuesta en torno a esa persona. Walls o los creadores de casi siempre es: “No lo sé, Ese método me ha funcio- Space Quest, Mark Crowe

simplemente me sale de nado siempre, porque me y Scott Murphy. ¿Cómo P forma natural.” Es decir, no permite tomar decisiones descubríais y reclutabais a

les cuesta. En mi caso, des- muy concretas sobre cómo estas mentes? ¿Qué bus-R R de niña me pasaba el día debe jugarse y disfrutarse cabais a la hora de formar inventando historias para la experiencia. Tener a ese equipos y qué os hacía decir

mi hermano, mis primos o jugador en mente también “sí” a un proyecto? Una vez mis amigos. Las ideas me me ayuda a definir la inter- alguien se unía a la com-

venían solas, constante- faz, porque puede tratarse pañía, ¿gozaba de libertad mente. Y sigo siendo una de un niño pequeño, un creativa total, o siempre ha-persona muy creativa y con adolescente, una madre o bía una supervisión por >> una enorme curiosidad por un padre con poco tiempo, muchas cosas. Lo difícil es una persona mayor o inclu-decidir cuál de todas esas so una familia al completo. ideas seguir. Cuando me Pensar en ellos me ayuda decanto por una historia a enfocar el diseño con mu-para un juego, lo que hago cha más claridad y definir es imaginarme a un “juga- sus necesidades.

ra de lo común? ¿Os pre- sí mismas. Entraba,

vuestra parte para orientar ocupaba la reacción del miraba las etiquetas de la visión final? público, o Sierra siempre las estanterías y eso me

estuvo dispuesta a asumir daba una idea clara de lo

KEN | Mi idea era encontrar riesgos creativos? que el público quería. Siem-la fórmula para que perso- pre pensé que el ordenador

nas creativas pudieran de- KEN | En aquella época ni era una convergencia entre sarrollar productos incluso se me pasaba por la cabe- libros, discos y películas.

sin llegar a ser programado- za ser conservador o pre- Observando qué se vendía

res. Buscaba gente apasio- ocuparme por una posible en esos otros medios, po-R nada por un tema concreto mala prensa. Mi mantra día prever por dónde iría el y luego les daba todos los era: “En el mundo del en- gasto del consumidor. Veía

recursos que necesitasen tretenimiento no existe la la industria como una serie para crear un juego. Pue- mala publicidad. La única de categorías de producto, de parecer evidente, pero publicidad mala es la que igual que los estantes de un juego de póker debe no existe.” La visibilidad una librería, y quería tener diseñarlo alguien que viva gratuita tiene mucho valor. un juego para cada una. y respire póker. Jim Walls A día de hoy, cuando men- Podíamos aprovechar la era un policía retirado, y ciono Sierra, más gente re- misma tecnología en dife-

sabía perfectamente lo que cuerda Leisure Suit Larry rentes direcciones y llegar se sentía al patrullar las que King’s Quest, aunque a distintos perfiles de com-calles. Al Lowe es un na- este último vendiera mu- prador. El público de Dr. rrador nato, con un sentido chas más copias. Brain y el de Leisure Suit del humor innato. Así Larry no tenían nada

que las bromas le sa- que ver, pero ambos

len de forma natural. juegos compartían

ENTREVISTA

Jane Jensen escribía la misma base tec- R

novelas con un tono nológica. Mi objetivo

oscuro y místico muy era cubrir todos los

particular. En cuanto nichos con productos

Murphy, Mark era un tipo de jugador. **Leisure Suit Larry (1991)** artista increíblemente a Mark Crowe y Scott relevantes para cada

talentoso y Scott tenía un ¿Qué guiaba vuestras deci- La tecnología evolucionó

gran sentido del humor, siones a la hora de elegir gé- a gran velocidad a lo largo

muy sarcástico. Lo que di- neros o tonos? ¿Os dejabais de las décadas de los 80 y

ferenciaba a Sierra era que llevar por las tendencias del 90. ¿Cómo lograsteis man-P P

yo daba a los diseñadores mercado, vuestro instinto teneros a la vanguardia, la aprobación final de sus creativo o las pasiones de sobre todo en lo referente proyectos.

Ellos eran los vuestros diseñadores? ¿Y a gráficos, sonido e interfa- directores de sus juegos y cómo encajaban títulos con ces? ¿Hubo momentos en tenían la última palabra en una fuerte identidad cómica, los que vuestra ambición

todo: el arte, la música, la como Space Quest o Larry, iba por delante de lo que el

trama, los personajes... ab- dentro de la visión global de propio hardware permitía? solutamente todo. la empresa?

KEN | Sierra dominaba en

Publicar Leisure Suit La- KEN | En aquellos años ha- esa época. Tenía una fra-

rry fue un movimiento atre- bía una cadena de librerías se que repetía mucho: “Los P

vido. ¿En algún momento llamada Barnes & Noble. líderes lideran, los demás dudasteis sobre lanzar un Para mí, eran una especie siguen.” No nos limitamos título tan provocador y fue- de “estudio de mercado” en a predecir la dirección de >>

Ken y Roberta Williams tuvieron el control de Sierra On-Line desde 1979 hasta 1998, cuando la vendieron a CUC International. Al final terminó en manos de Activision.

la tecnología, la impulsába- de Sierra, pero también tra- al diseñador a ir más allá mos. Era nuestro deber ser bajasteis por separado en tecnológicamente o a su-pioneros. No siempre acer- otros proyectos. ¿Podríais perar bloqueos creativos. tábamos, pero jamás fuimos contarnos cuáles lideró Dicho esto, siempre quise unos aburridos. cada uno de vosotros? que mi huella en el producto

Por ejemplo el gran King's final fuese mínima.

Siempre P R

ROBERTA | Aunque yo Quest, Phantasmagoria, defendí que un juego debía participaba junto a Ken en The Colonel's Bequest y parecerse a un libro, en el

las decisiones sobre los gé- Mixed-Up Mother Goose que la experiencia es entre neros y las ideas de los jue- están claramente asocia- el autor y el lector. Pensaba

gos, él era quien impulsaba dos a Roberta, mientras que, si había más de una R

la tecnología en Sierra. Era que Ken tuvo un papel cla- visión creativa implicada, el un genio en programación ve en la programación y resultado se resentía. puntera. Aun así, yo tam- la infraestructura técnica. bién propuse muchas ideas ¿Hay juegos con los que ROBERTA | Los juegos que para avanzar técnicamente cada uno sienta una cone- fueron "míos", en el sentido en nuestros juegos, porque xión especial? de que los lideré de princi- quería mejorar elementos pio a fin, incluyen los ocho

como el color, la anima- KEN | Estuve implicado en King's Quest, el primer ción, el sonido, la memo- todos los juegos que pu-

Phantasmagoria, The Co-ria y la música. Pero esas blicamos, pero en realidad lonel's Bequest, Mixed-Up

mejoras no eran solo para no hay ninguno donde mi Mother Goose y también R mí, también beneficiaban al aportación haya sido es- las primeras aventuras que resto de diseñadores, pecialmente determinante. hicimos en Sierra: Mystery Veía mi rol como una es- House, The Wizard and

Ambos aparecéis en los pecie de fuente de inspira- the Princess, Mission:

créditos de muchos títulos ción, alguien que ayudaba Asteroid, Time Zone, >>

Ken y Roberta Williams a bordo del barco con el que dieron la vuelta al mundo tras ven-der Sierra On-Line y decidieron retirarse. Aunque tras la pandemia, regresaron.

Mickey's Space Adven- llegaría a tener ocho entre-ture, The Dark Crystal y gas? Y mirando atrás, ¿tie-The Black Cauldron. Aun- nes alguna favorita o una que mi nombre aparece en que haya sido especial-otros títulos como The Da- mente significativa para ti? gger of Amon Ra, Shivers

y algunos más, en esos ca- ROBERTA | En absoluto sos trabajé junto a nuevos imaginaba que el primer

ENTREVISTA

diseñadores de Sierra, ge- King's Quest se transfor-R

neralmente como coautora maría en una saga de ocho **"Creíamos**

y mentora, enseñándoles juegos, ni que alcanzaría

el "estilo Sierra" de diseño ese estatus tan icónico. **que un**

de aventuras. De todos los ¡Todavía me asombra! Si

juegos en los que participé, tengo que elegir uno, me **juego debía** el que más me divirtió y de- quedo con King's Quest

safió fue Phantasmagoria, IV: The Perils of Rosella. **parecerse a** R

aunque también la saga Fue el primer juego (que yo

King's Quest siempre ten- sepa, aunque podría estar **un libro"** drá un lugar especial en mi equivocada) en ofrecer una corazón. protagonista femenina, la

princesa Rosella, hija del

La saga King's Quest se rey Graham de Daventry.

convirtió en una de las se- Me sentí muy orgullosa de P

ries de aventuras gráficas haber acercado por prime-más icónicas de la historia. ra vez a muchas niñas y Cuando creaste el primer mujeres al mundo de las juego, ¿te imaginabas que aventuras. > >

La adquisición de Dyna- tantos recuerdos y momen- te más de 25 años apenas mix por parte de Sierra tra- tos clave al trabajar en ese pensamos en juegos. El li-jo consigo nuevas voces proyecto? bro probablemente nunca

creativas, como Jeff Tun- se habría escrito si no hu- P

nell y Damon Slye. ¿Cómo KEN | Cuando se vendió biera sido por la pandemia. fue integrar un estudio con Sierra, Roberta y yo firma- Pero cuando llegó el confi-identidad propia, con éxitos mos una cláusula de no namiento, tuvimos que inte-como The Incredible Ma- competencia. Durante cin- rrumpir nuestros viajes. Yo chine o Red Baron? ¿Esa me aburría, y Roberta me

colaboración empujó a Sie- dijo: "Escribe un libro." Y así

rra hacia nuevas direccio- nació ese relato sobre los

nes o fue un desafío? orígenes y el trágico final

de Sierra. Hacía décadas

KEN | Mi objetivo nunca que no pensaba en nada de

fue integrar del todo las aquello, y muchos recuer- R

compañías que adquiría- dos estaban ya desvane-

mos. Lo que buscaba era cidos. Pero al escribir em-

centralizar lo que yo con- pezaron a volver. Algunos

sideraba “aspectos ajenos eran maravillosos, otros

al desarrollo del juego”, dolorosos. Hay muchas co-

como el empaquetado, la sas que haría de otra ma-

documentación, las ventas nera, pero también otras

o el marketing. Pero todo que, incluso hoy, me siguen

lo que tenía que ver con el pareciendo admirables. Y

contenido del juego debía para ser justo, aunque yo

permanecer en manos del recibo mucho crédito por

estudio original. No quería el éxito de Sierra, en reali-

interferir en los productos dad fue mérito de Roberta

de Dynamix, sino simple- co años no podíamos de- y del equipo. No solo los mente apoyar lo que ya dicarnos a la industria del diseñadores, sino también

hacían bien. Me gustaba videojuego. Aún éramos los programadores, y hasta

que las distintas divisiones jóvenes y aprovechamos quienes

empaquetaban los R

estuvieran separadas físi- para recorrer el mundo en juegos. Sierra hacía cosas camente (llegamos a tener un pequeño barco. Duran- increíbles y dominaba el >> unos 15 centros de desa-

rrollo). Cada uno tenía su

propia cultura y yo quería

que la conservaran. Yo

quería que Sierra siguie-

ra siendo una colección de pequeños equipos de desarrollo que compartían solo lo necesario y que tenían visiones muy distintas.

El libro “No todos los cuentos de hadas tienen P

fue publicado en Es- A pesar de su retiro, Roberta Williams sigue probando las nuevas paña por Game Press. un final feliz", de Ken,

¿Cómo fue para ti revivir tecnologías y las oportunidades narrativas que ofrecen.

Just as with film, literature, and music, computer gaming is propelled by visionaries who lead the way with pioneering work and unwavering ambition. For this unprecedented profile, *PC Gamer* brought together an extraordinary group of the most talented game designers, programmers, artists, and creators in the world — the people behind some of the most significant, influential, and, gosh darnit, *fun* moments in computer gaming history. You'll discover, in their own words, the philosophies that drive their work and, in many cases for the first time, get a peek at some of the amazing designs they have on the future....

Photography by AARON LAUER

NEUX. NEWELL. O'BRIEN. REYNOLDS. ROBERTS. SCHAFER. SHELLEY. SPECTOR. SPERRY. TAYLOR. WILLIAMS. WRIGHT. YEO.

GODS

PC GAMER September 1999 55

juego. Me encantaría hacer otro juego, pero… también quiero volver a mi vida de

retiro, así que esa es la decisión que estoy valorando.

ROBERTA | Ken lo ha explicado muy bien. Volver a diseñar y publicar juegos tras 25 años fue toda una experiencia. Colossal Cave ocupó más de dos años de nuestras vidas… ¡los siete días de la semana! Pero para mí fue un proyecto personal, un homenaje. En nuestra mente, representaba el cierre del ciclo vital de Sierra. Porque sin aquel juego original de texto, Colossal Cave, creado por Will Crowther y Don Woods, Sierra nunca habría existido. No sé qué

habría sido de nuestras R vidas si yo no hubiera

Roberta Williams, junto a leyendas de la historia de los jugado aquel Colossal

videojuegos como Gabe Newell, Jordan Mechner, Tim Cave en casa, poco des-

Schaffer, Will Wright, Phil Spector y muchos otros más. pués de nacer nuestro se-

gundo hijo, aburrida como

sector, así que los mejores dicamos todas las horas ama de casa, en nuestro talentos venían a nosotros. del día, durante más de flamante Apple II. Mientras Nuestra mayor ventaja era dos años. Fue un proceso Ken trabajaba como un jo-que podíamos contratar de aprendizaje constante. ven programador estrella a personas que otros no Si hiciera otro juego ahora, en una empresa puntera podían. Sierra era el lugar todo iría más fluido, segu- desarrollando lenguajes de

donde todo el mundo que- ramente costaría menos programación y explorando ría estar. y vendería mejor. Tuve conceptos de inteligencia

que ponerme al día con la artificial, con la ambición R

Tras muchos años alejados tecnología, la distribución, de competir con Microsoft. de la industria, regresas- el marketing y los hábitos Pero yo me obsesioné con

teis con Colossal Cave actuales del público. Es un Colossal Cave, y quise P

3D. ¿Qué os inspiró a re- mundo completamente di- diseñar mi propio juego. cuperar precisamente ese ferente. Las herramientas Lo hice. Y aquel pequeño juego? ¿Cómo fue volver de hoy son infinitamente Mystery House fue nues-a desarrollar con las herra- mejores y la cantidad de tro primer título. Vendió tan mientas actuales? contenido gratuito que se bien que decidimos crear

puede aprovechar marca una empresa de videojue-

KEN | Había olvidado lo di- una gran diferencia. Pero gos. Me encantaría que el vertido que es desarrollar el mayor impacto fue ver público de España lo pro-software… pero también cómo ha cambiado el pú- bara. Está disponible en to-

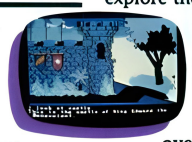
agotador. Roberta y yo de- blico y lo que espera de un das las plataformas. P

King's Quest.™ Opening doors to a new dimension.

King's Quest marks a milestone in text and graphic adventures.

". . . a breakthrough in graphics-oriented adventure games. . . offers the best quality graphics in an adventure thus far." —*Compute!*

Packed full of high-resolution, 16-color graphics, it pushes even 128K Apple II's to their limit. Through a revolutionary simulation of three-dimensions, and astounding animation, storybook characters come alive.



". . . a significant advance. Rating: 10 (pure gold and about as good as a game could be)." —*Electronic Hotline*

By joystick or keyboard, guide Sir Graham on his quest for lost treasures. Make him walk, climb, duck, even swim. Through keyboard commands, using even whole sentences, explore the Kingdom of Daventry as you unravel its many mysteries. Unlike other adventures, you'll enjoy King's Quest over and over again.

Each time, uncover new twists, as well as more ingenious solutions to each challenge. If you do, you'll improve your score.

"A+. This revolutionary breakthrough should be at the top of your software shopping list. . . It's like playing an animated cartoon. . . In fact, this game does more than just point the way for graphic adventures of the future-it opens up a whole new sub-genre." —*Computer Games*

Now available for IBM PC, Apple IIe, IIc.
Requires 128K.

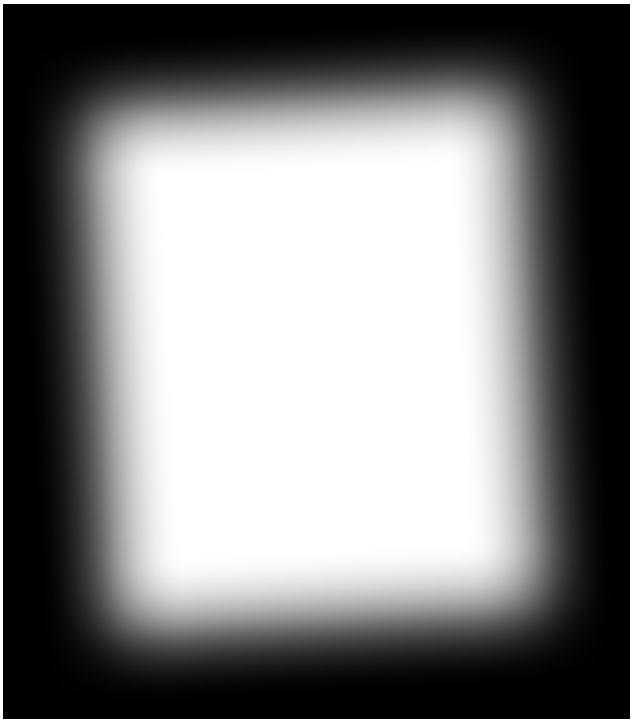
SIERRA™

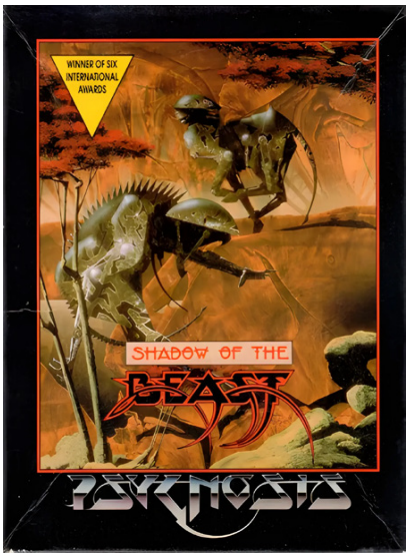
King's Quest

TM designates trademark of Sierra On-Line, Inc. © 1984 Sierra On-Line, Inc.

CIRCLE 188 ON READER SERVICE CARD

Juan Carlos recuerda sus viejos tiempos cuando tenía un Amiga 500 que le transportó a un mundo increíble por obra y gracia de Psygnosis. Shadow of the Beast le robó el corazón... aunque después llegó a Microhobby. Era 1990.




WINNER OF SIX
INTERNATIONAL
AWARDS
SHADOW OF THE
BEAST
PSYGNOSIS

ME ROBÓ EL CORAZÓN

por Juan C. García

¡Qué locura!

Seguramente hay pocos juegos que tengan una identidad sonora tan po-tente. Y seguramente ninguno de ellos tiene la fuerza de su carátu-

la. Y desde luego solo uno luce el impresionante logo de Psygnosis, ese maravilloso búho firmado por Roger Dean.

La historia de Psygnosis no sería la misma sin Shadow of the Beast, como Shadow of the Beast no habría sido el mismo juego si lo hubiera desarrollado

otra compañía. Los títulos de Psygnosis siempre eran distintos. Tenían esa comunión visual y sonora que los hacía inconfundibles, aunque resultaran tan dispares como Lemmings o Destruction Derby.

Que el logo de Psygnosis apareciera en la carátula era apostar sobre seguro. En este caso por un arcade de acción en el que todo es digno de recuerdo y nostalgia: su monstruoso protagonista, sus movimientos suaves y deliciosos, la magistral banda sonora, la estudiada ambientación, el espectáculo gráfico… y la dificultad. Martin Edmonson y Paul Howarth, de Reflections, parieron una criatura mítica. Un todopoderoso juego de culto. Hoy hablaríamos del efecto WOW. Me ha pasado con pocos más, Super Mario 64 y Ridge Racer. Cuando cargaba el disco, te robaba el corazón. P

Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

Una corrección

que no le viene mal

El chip Super FX llegó a hacer magia con al-gunos juegos de Super Nintendo, ¿pero acaso

E fue eso lo que sucedió con Stunt Race FX? n octubre de 1994 y con un diseño tan peculiar de tras la exitosa expe- coches y una propuesta tan

riencia de Starwing atrevida de arcade de carre-

(después Starfox), Ninten- ras. La magia de Stunt Race

do volvía a la carga con otra FX no era solo la tecnología,

por Juan C. García ración de chip Super FX con eran además su desbordan-

un título que logró tener su te personalidad y el descaro.

propia categoría de juego. Conducir coches con ojos re- ¿No lo creéis? sultaba hipnótico –¡antes de

Stunt Race FX lucía un ren- Cars!– porque su dinamismo

dimiento técnico brutal. Lo ali- era tan real que lo de menos

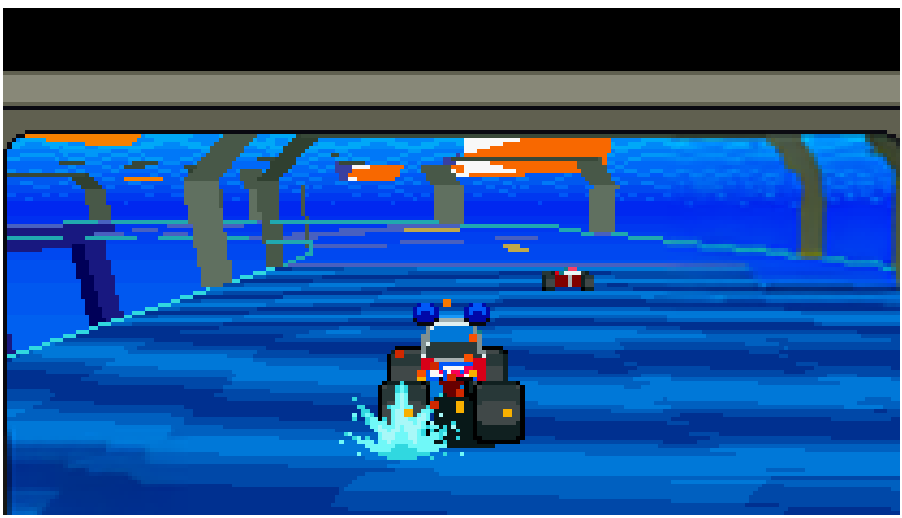
mentaba ese plus de poten- terminaba siendo el aspecto:

cia que iba dentro de cada la propuesta era muy seria a

cartucho de Super Nintendo, pesar de las apariencias. No

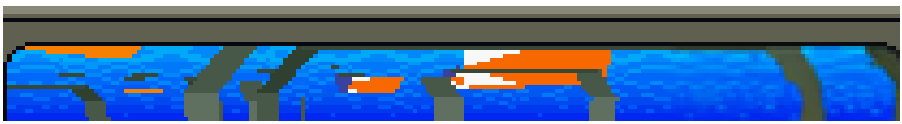
que entre otras cosas permi- era Virtua Racing, pero tam-

tía duplicar la velocidad del poco Mario Kart. De hecho



juego combinando sprites yo creo que es precisamente 2D con gráficos

les perfectos. Pero lo mejor paso del tiempo. era cómo encajaba todo
Porque hoy sigue siendo di-



 aquel despliegue técnico fícil catalogar este juego,

¿verdad? Un “combat racer” ba de estar tan pulido como desde el primer minuto. Sí con vehículos de aspecto para ponerse a la altura de que me gustaría bajarle deci-cute sería lo más aproxima- otros juegos de velocidad. belios al ruido que produjo el do. Además, este look tan Para eso podías irte a Top análisis optimista de Ninten-distintivo no impide que hoy Gear o incluso a F-Zero. do Acción, porque en aquella me tope con su manejo hiper- Pero esto no le hace perder época todo lo disruptivo se sensible, su elevada curva ni un ápice de su carácter icó- imbuía de inmediato de un

de aprendizaje y un pobre nico, de su importancia histó- halo de perfección (y admira-framerate que mermaba la rica, ni de impedirnos disfru- ción). Y a veces es cierto que

sensación de velocidad. En tar de una experiencia igual este Stunt Race FX iba so-muchos sentidos no termina- de alocada que desafiante brepasado. P

Análisis original publicado en el número 23 de la revista Nintendo Acción (octubre de 1994).

48
BOOST
0'02"32
SPEED
131 km/h
DAMAGE
RANK
1
REST
× 2

129
BOOST
0'43"92
SPEED
199 km/h
DAMAGE
RANK
2
REST
× 2

08
36
BOOST
SPEED
087 km/h
DAMAGE
STARS
= 04 / 40

Las revisiones Nostalgia en alta resolución Nostalgia en alta resolución **Las revisiones**

gráficas de Sierra gráficas de Sierra

Hubo un tiempo en el que la tecnología corría a

toda velocidad, lo que obligaba a algunos estudios a rehacer sus juegos para seguir el ritmo de aquella primera industria.

por José Luis Sanz

Eran unos tiempos así como jugué los prime-locos en los que ros años con las aventuras tenías un PC en de Sierra On-Line, sobre casa y a los pocos minutos todo con Police Quest y ya se había quedado obso-Leisure Suit Larry. El pri-leto. Cuando conseguí mi mero, una maravilla que primer ordenador, un Am-nos llevaba a las duras strad PC1640, me llevé a calles de una ciudad de casa un aparato sin disco EE.UU. desempeñando el duro, como casi todos los papel de un poli bueno; y el de la época, doble disque-otro, pues qué queréis que tera de 5,25" y un monitor os cuente si apenas tenía monocromo Hércules (le 19 años recién cumplidos. pongo tilde porque si no me Así que crecí, como la parece que queda mal). mayoría de vosotros, con Eso significaba que los aquellas aventuras, mucho gráficos que aparecían en antes incluso de haber-pantalla lo hacían en base me dado de bruces con a dos tipos de píxeles: uno Monkey Island. Si os soy blanco y otro negro. Y si sincero, no eché de menos quería reproducir un juego mejores gráficos, infinidad CGA, los tonos se mostra-de colores ni nada pareci-ban a base de tramas. Fue do. Eran perfectos. >>

REPORTAJE

Cambian los tiempos, resoluciones que, además,

cambian los gráficos no tenían potencia ni capa-

cidad para reproducir soni-

Pero cuando yo tenía Hér- dos de calidad. ¿Qué hacer

cules en el PC ya exis- en ese momento cuando

tía CGA (4 colores a aparece una competencia

300x200 píxeles), pero que lo estaba petando con

también Tandy (16 colo- sus propuestas desde fina-

res a 320x200), EGA (64 les de los 80? ¿Te quedas

a 640x350), VGA (256 co- como estás o reaccio-

lores a 320x200) y, sobre nas remasterizando esos

todo, SVGA, que ya con- éxitos que tantas alegrías

taba con una paleta de te habían dado? 16,7 millones de colores y
Obviamente –porque si

alcanzaba resoluciones de no, no estaría escribiendo

800x600 y, más tarde, in- este artículo– tanto Ken

cluso de 1.024x768. como Roberta Williams

Así que Sierra On-Line, pensaron que debían coger

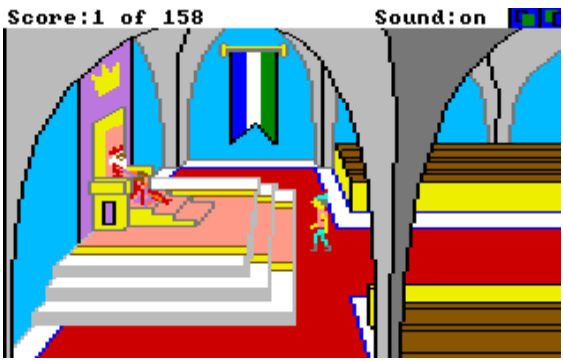
de la noche a la mañana, sus King’s Quest, Space

vio cómo sus aventuras Quest, Police Quest o

quedaban colgadas de la Leisure Suit Larry e inyec-

das para ordenadores con incluso un nuevo párser, **Leisure Suit Larry (1987)** pocos colores y muy bajas brocha: habían sido diseña- tarles gráficos vitaminados,

para tener alguna oportuni-



1984

dad de mantenerse vivos en El origen: AGI a SCI con escenarios dibujados

las tiendas. a mano y personajes que

De todas formas, para en- se movían por ellos de una

El origen de una tender por qué Sierra deci- manera sencilla y rápida.

tendencia muy actual dió apostar por estas revi- De esa época son, precisa-

siones, hay que hablar de mente, la hornada de me-

Nadie a principios de los 90 motores gráficos. Que los diados de los 80. Títulos

podría pensar que lo que había y muchos en aque- como King's Quest (1984),

hizo Sierra On-Line con sus Space Quest (1986), Police

míticas aventuras gráficas Quest (1987) o el primer

podíamos llamarlo remaste- Leisure Suit Larry (1987)

rización o remake. En aque- nacieron bajo este motor.

llos instantes la percepción Pero claro, AGI tenía un

general no fue negativa, problema: estaba limitado

nadie pensó que se estaban y solo era posible desarro-

aprovechando y cogiendo llar para ordenadores con

algo ya diseñado para darle gráficos CGA o EGA (re-

un par de vueltas y devol- cordemos que Hércules

verlo a un precio abusivo. permitía jugar gracias a un

Al menos yo lo percibí como "emulador" CGA). Así que

un upgrade, una adaptación los escenarios debían ser

técnica que, curiosamente, extremadamente sencillos

ha pasado a la historia como y esquemáticos, con un

el germen de una tendencia número reducido de colo-

muy actual. res y unos personajes que

En otras palabras, Sierra apenas expresaban matices

inventó, sin proponérselo, **Police Quest (1987)** gráficos o dramáticos.

el concepto de remasteriza- llos tiempos. Durante buena A finales de los ochenta,

ción mucho antes de que la parte de los años ochenta, Sierra estaba

preparada

industria del videojuego lo la compañía utilizó el siste- para dar un salto importan-

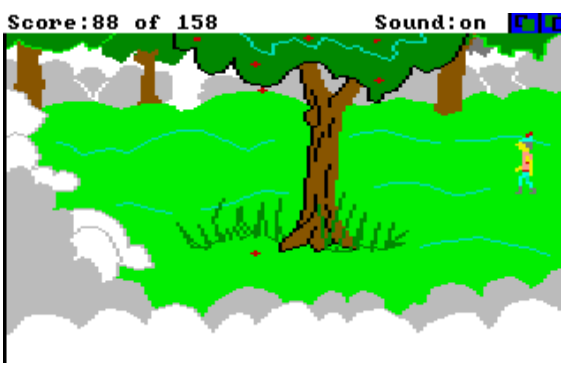
convirtiera en una estrate- ma llamado AGI (Adventure te, al conseguir desarrollar

gia comercial recurrente y, Game Interpreter), que per- otro motor, el llamado SCI

muchas veces, injustificada mitía desarrollar aventuras (Sierra's Creative Interpre-

y abusiva. relativamente complejas, ter), que supuso un gran >>

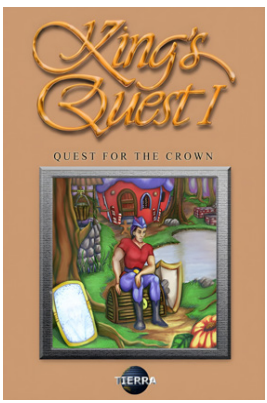
1990



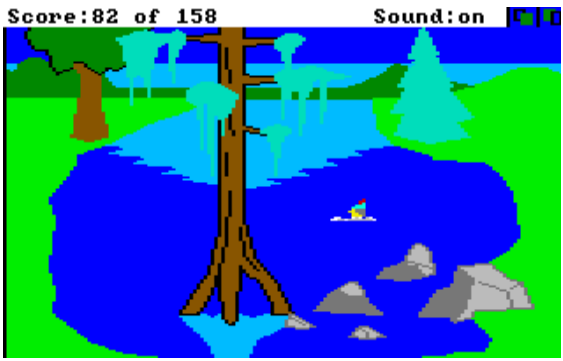
King's Quest I
129 of 158

Score:74 of 158
Soun

King's Quest I


King's Quest I
QUEST FOR THE CROWN
TIERRA

REPORTAJE



avance: gráficos con mayor la existencia de aquellas pri- do-3D" (así lo vendían) y la

resolución, fondos más meras versiones originales. figura del rey Graham. Sin

detallados y, sobre todo, embargo, sus gráficos origi-

soporte para las nuevas King's Quest: el nales estaban muy lejos de

tarjetas de sonido que iban rey de Sierra lo que un PC con EGA podía

llegando al mercado y que mostrar ya a finales de la

dejaban atrás el "beeper" Seguramente el caso más década de los ochenta. molesto de los viejos PC. paradigmático de todos fue Por eso, en 1990 Sierra

Claro, cuando buena parte lanzó King's Quest I:

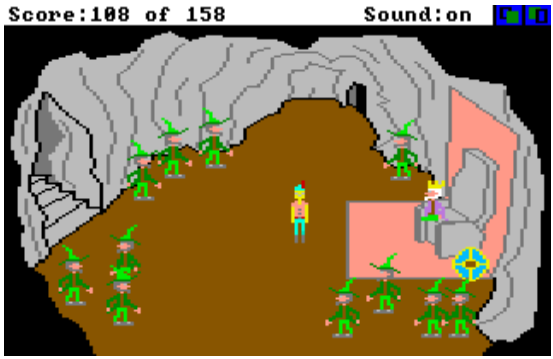
de tu catálogo más impor- Quest for the Crown en

tante lo tienes diseñado una versión que podemos
para hardware que está considerar como un remake
muriendo y llegan nuevas con motor SCI. La diferen-
hornadas de ordenado- cia era abismal: los fondos
res compatibles con mejor habían sido completamente
equipamiento, ¿qué haces? redibujados, los personajes
Pues tanto Ken como Ro- contaban con más detalle,
berta Williams lo vieron animaciones más trabaja-
claro: tomar la decisión es- das y realistas y la interfaz
tratégica de, en lugar de se había adaptado a un
dejar atrás sus éxitos, volver sistema de menús y ratón,
a lanzarlos para aprovechar mucho más intuitivo que el
las nuevas posibilidades antiguo control exclusiva-
de SCI. Así, juegos que ya mente con teclado y coman-
eran clásicos recibieron ver- dos de texto. La jugabilidad
siones con gráficos redibu- en cuanto a pasajes e histo-

jados y, en algunos casos, **Police Quest (1992)** ria se mantenía, por lo que mejoras también en la inter- King's Quest. La primera si no jugaste al original se faz que modernizaban la ex- entrega se lanzó en el año trataba de una experiencia periencia y la llevaban a una 1984 para PCjr y otros or- completamente nueva. nueva dimensión. denadores, y había sido un A diferencia de la opinión

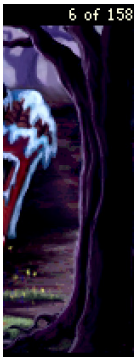
Además, muchos de sus éxito rotundo gracias a su que tenemos hoy sobre las
futuros clientes llegados en propuesta de aventura grá- remasterizaciones, la aco-
los 90, lo mismo ni conocían fica con escenarios "pseu- gida fue muy positiva >>

King's Quest I
0 of 158


Score:108 of 158
Sound:on

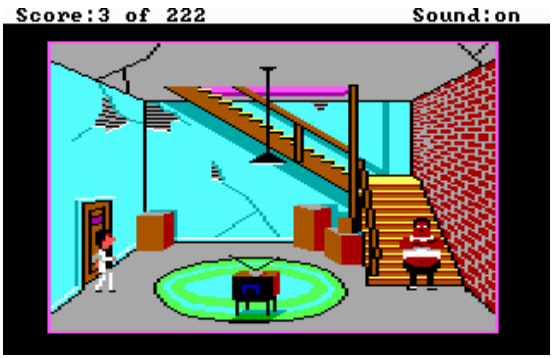
King's Quest I
138 of 158

ıd:on


6 of 158

Score:35 of 158
Sound:on

King's Quest I
12 of 158


Score:3 of 222
Sound:on

1987

aunque ya en aquellos tiem- sión AGI fuera la primera cómo quedarían a “toda re-

pos hubo voces discordan- que jugamos en su momen- solución” y cientos de colores

tes en la prensa. Para algu- to, cuando vimos aquellos en pantalla. Os puede pare-

nos, el encanto del King’s gráficos VGA rápidamente cer un planteamiento simple,

Quest original residía preci- se nos iluminó la cara de burdo, pero con 18 años no

samente en la simpleza y en alegría solo de pensar en se podía esperar más.

la imaginación que obligaba todo lo que habrían mejora- Tras el éxito de la primera

a desplegar ante gráficos remasterización de King’s

tan limitados. Para otros, Quest, en 1991 llegó a

en cambio, la revisión de- las tiendas la versión SCI.

mostraba que Sierra estaba Ahora Larry era calvo, bajito

comprometida con mantener y daba mucha grima, a dife-

vivos sus clásicos y adaptar- rencia del sprite original, que

los al gusto de nuevas gene- podía ser cualquier cosa.

raciones. Como veis, pocas Fue precisamente con esa

cosas han cambiado en lo versión VGA cuando el per-

que a debates se refiere. sonaje adopta su verdadero

aspecto final y trasciende

Larry: del píxel burdo más allá de los videojuegos.

al carisma definido La jugada tuvo tanto éxito

que la mayoría de jugadores

Otro ejemplo relevante fue recuerdan más esta versión

Leisure Suit Larry in the remasterizada que la ori-

zards. Lanzado original- muchos, el verdadero naci- **Police Quest (1987)** mente en 1987 y con el Land of the Lounge Li- ginal AGI. De hecho, para

miento de Larry Laffer llega

motor AGI, el juego eróti- do otros aspectos que nos con el remake de 1991, no

co-cutre de Al Lowe había dispusimos a buscar. con la edición de 1987.

conseguido llegar al merca- Y es que si en la versión

do sin levantar demasiadas CGA que jugué aquellas Las dos últimas

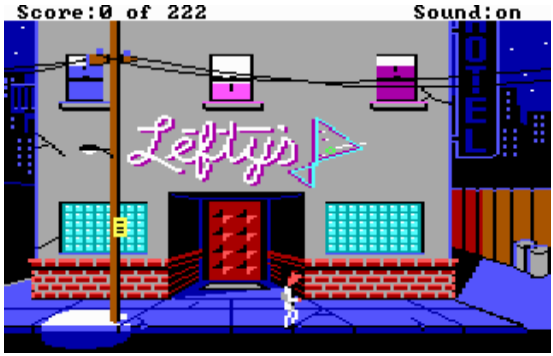
ampollas a pesar de su atre- señoras ligeras de ropa y remasterizaciones

vimiento por la temática y las situaciones picantes ya

las situaciones que tocaba. apuntaban maneras a pesar Era evidente que los éxitos

Pero claro, aunque la ver- de sus “pixelacos”, pensad de King’s Quest y Larry >>

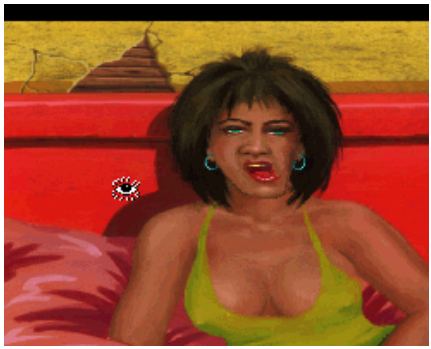
1991

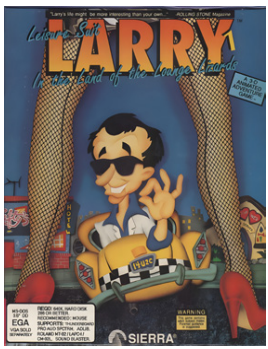

Score:0 of 222
Sound:on
HOTEL
Lefty's

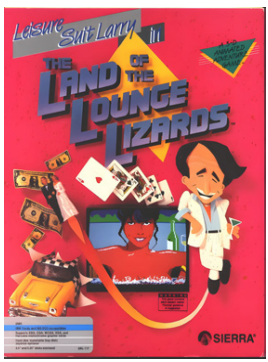
60

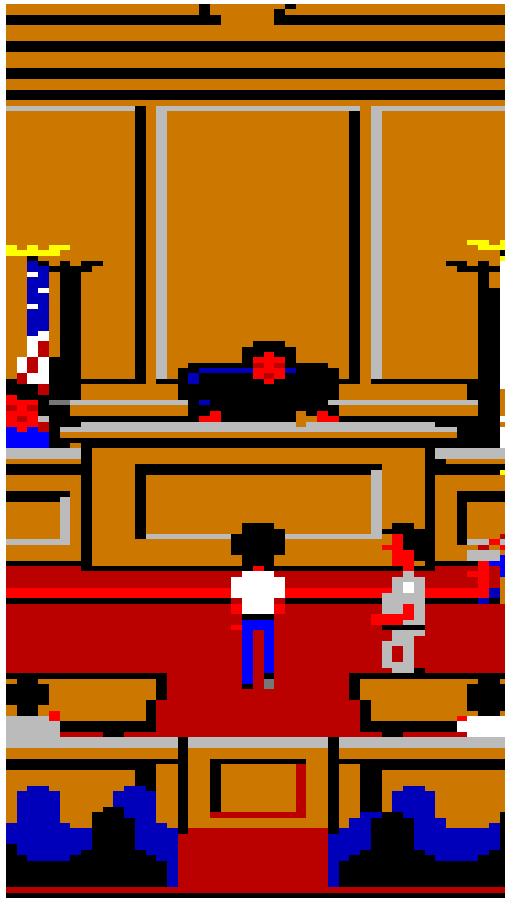
Lefty's
HOTEL

Score:21 of 222
S




Leisure Suit
LARRY
In the Land of the Lounge Lizards
SIERRA


Leisure Suit Larry III
THE LAND OF THE LOUNGE LIZARDS
SIERRA



REPORTAJE

no se iban a quedar ahí. Rippers, cuando el protago- también pasó por una má-

En Sierra vieron claro que nista llega al exterior del bar quina de lifting para mostrar-

podían seguir exprimiendo de Space Quest I y los grá- lo más bonito. Aunque hay

un poco más y terminar el ficos se mezclan: los fondos que decir que aquí Sierra se trabajo de restauración con son los de la versión AGI de la jugó bastante y quiso ir un las otras dos aventuras que 1986 (con algún que otro paso más allá. los catapultaron a la fama. color más, pero en esencia

De esta manera, el primer Polis remasterizados,

Space Quest recibió tam- pero con más cosas

bién un remake en 1991,

con fondos VGA y un redise- Police Quest I In Pursuit of

ño que reforzaba el tono pa- the Death Angel se lanzó

ródico de ciencia ficción que con motor SCI en 1992. El

le inyectaron originalmen- mismo creador, Jim Walls,

te Scott Murphy y Mark exoficial de policía, había

Crowe en 1986. La nueva concebido el juego como

versión permitía ir mucho una especie de simulación

más allá, hacer volar todavía casi didáctica del trabajo
más la imaginación de los policial, pero era obvio que
jugadores con increíbles es- el aspecto visual del viejo
cenarios espaciales, naves motor AGI limitaba su im-
y unos alienígenas que ya pacto. La versión SCI era
dieran miedo de verdad. La más completa, más bonita,

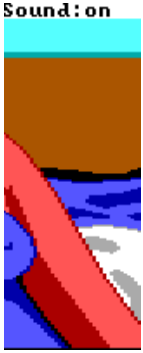
láctica, con sus bromas, fue urbanos ofrecían un mayor **Police Quest (1992)** inmensamente mayor que sensación de epopeya ga- más realista y los entornos
detalle para sentir la historia.
en la versión AGI. son los mismos) y el per- Todo pintaba mejor, pero
Es más, en esa conjuga- sonaje está claramente en por el camino se tomaron
ción de materiales viejos y VGA, con la máxima resolu- ciertas decisiones que, con
nuevos con los que Sierra ción y detalle del aspecto del el paso de los años, han
siempre jugaba, tuvimos un motor SCI. quedado tan mal que a
más que recordado "cros- Y claro, Sierra no iba a muchos nos sigue gustan-sover" en Space Quest IV quedarse sin hacer lo mismo do más el juego original de Roger Wilco and the Time con Police Quest, al que 1987. A pesar de todas >>

CASINO

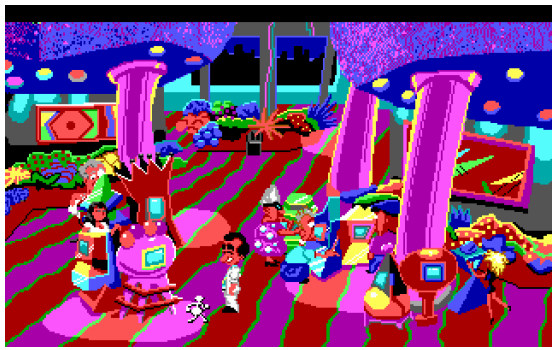
Score:31 of 222
Sound:on
QUIKI WED
OVER 1 BILLION SERVED

QUIKI WED
"Who's the real weird-o around here?"

Sound:on



Score:80 of 222 Sound:off



1986

sus carencias gráficas o de El resultado fue un juego Como diría

sonido (que también debe- artrítico que va a tirones, Mourinho, ¿por qué?

mos recordar por las limita- que no sumerge en la histo-

ciones del “beeper”). ria como el primero y que es A pesar de las razones téc-

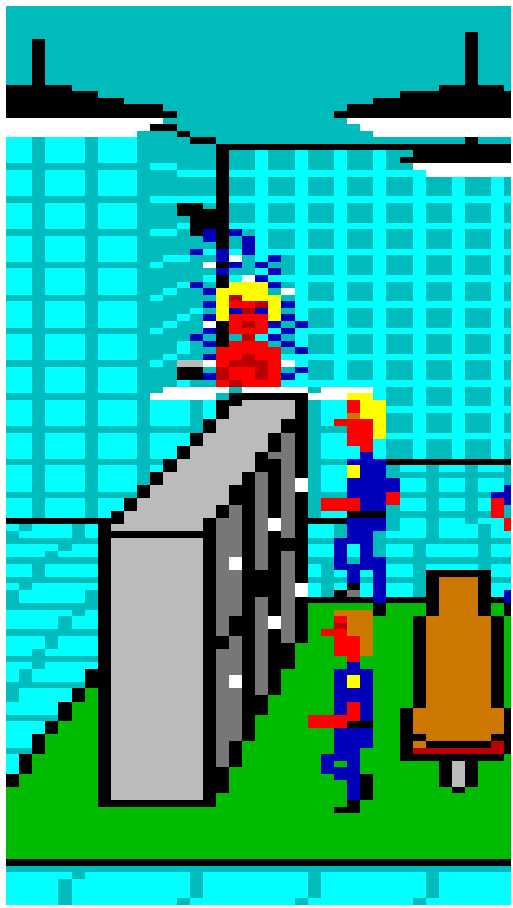
En mi humilde opinión, un rosario de elementos que nicas que a todos nos queda

aquel remake del primer perturban la tranquilidad del claro que

tuvieron su peso

Police Quest es peor que jugador, con personajes que en estas remasterizacio-

los de King's Quest, Larry nes, ¿por qué Sierra invir-



o Space Quest porque se tió tiempo y recursos de una

enreda con el interfaz. Se- forma tan arriesgada?

guramente intentaron avan- En primer lugar parece

zar, dar un paso más y crear claro que rehacer un juego

las bases de lo que ellos era más barato que crear-

creían que sería el futuro de lo desde cero: la historia,

las aventuras gráficas, pero los puzles y gran parte del

es evidente que fracasaron diseño ya estaban ahí, así

estrepitosamente. Y todo, que se trataba "solo" de

por culpa de un sistema de adaptarlo a los nuevos grá-

ventanas emergentes que ficos y, por supuesto, con-

se abrían sobre los esce- cebir un universo auditivo

narios. En vez de generar renovado, con efectos y mú-

fondos a pantalla completa sicas. Eso es trabajo, pero

e insertar en ellos la acción no tanto como para no aven-

turas), dejaban de fondo el En segundo lugar es evi- **Police Quest (1987)** plano general de la comi- (como en sus otras aven- turarse a probar suerte.

dente que está la pata tec-

saría, por ejemplo, y luego aparecen en pantalla (pri- nológica, de la que ya os

veíamos encima una ven- meros planos absurdamen- hemos hablado: la revolu-

tana con ubicaciones como te grandes) hablando con ción gráfica que se produjo

la entrada con el registro de bocadillos gigantes y una en esos años fue determi-

acceso, los calabozos, los pérdida total del espíritu del nante, pero no menos influ-

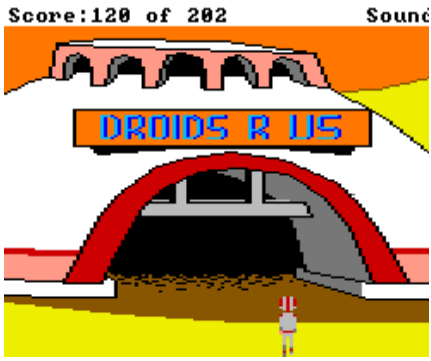
despachos, algunos pasi- clásico de 1987. Y ahí se yente fue el aterrizaje de tar-

llos, la sala de reuniones o terminaron las remasteriza- jetas de sonido que le daban

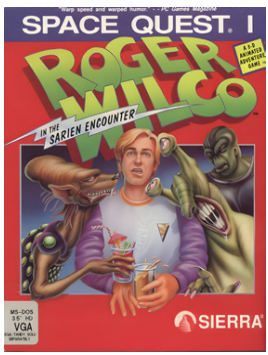
las míticas duchas. ciones de Sierra. una nueva dimensión a >>

1991

ROCKET
BAR


Score:120 of 202
Sound
DROIDS R US

DROIDS B US


SPACE QUEST. I
ROGER WILCO
IN THE SARIEN ENCOUNTER
SIERRA

REPORTAJE

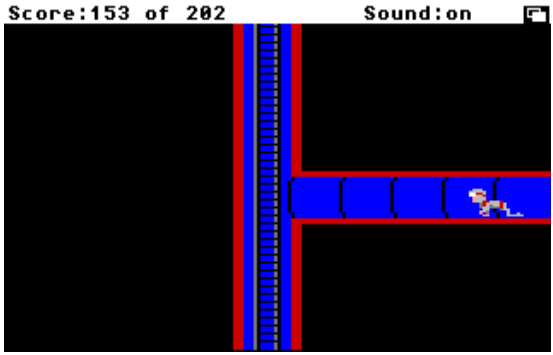
los videojuegos. No es lo ciones, lo que Sierra estaba primeras sus aventuras en mismo jugar con el primer haciendo sentó un prece- los noventa, como mucho

Larry y sus atávicos bips dente claro. La idea de que una versión VGA muy me-que hacerlo con una AdLib o un juego podía volver a lan- jorada del primer Monkey una Roland MT-32 instalada zarse, revisado, para lucir Island que tenía práctica-en el ordenador. mejor en nuevas tecnologías mente el mismo diseño de

En tercer lugar, y aunque y expandir la experiencia un los gráficos en CGA y EGA.

lleguemos a pensar que se El ejemplo más claro de que

trata de un fenómeno mo- LucasArts no lo veía de la



derno, había en el ambien- misma forma que Sierra fue

te una sensación de preser- que su sensacional Indiana

vación de cada una de las Jones and the Last Crusa-

marcas, de darles un punto de nunca tuvo una remaste-

de partida igual y al mismo rización, y la dejaron tal cual

nivel que las siguientes en- salió en 1989. tregas que fueron llegan-
Esta estrategia de merca-

do y que, imaginamos, ya do de Sierra nunca se tomó

tendrían en preparación, como algo malo, una forma

lo que les daba un aspec- de ganar dinero fácil a partir

to homogéneo sin altibajos. de remozar un trabajo ya

Graham, Larry o Roger hecho. Tal vez porque fue

Wilco eran símbolos de la algo puntual, de dos años, y

compañía, y mantenerlos no se sostuvo en el tiempo.

nas de sus primeras aventu- muchos es que ahora, en **Police Quest (1992)** ras contribuía a reforzar su vivos con revisiones moder- Lo que no imaginábamos

2025, acabaría por con-

estatus de iconos. poco más allá fue revolucio- vertirse en el eje estratégi-

naria, porque se convirtió en co de muchas compañías

El impacto dentro sistemática, e incluso acep- que, cuando no saben qué de la industria tada sin más. Esta práctica hacer, recurren a su fondo

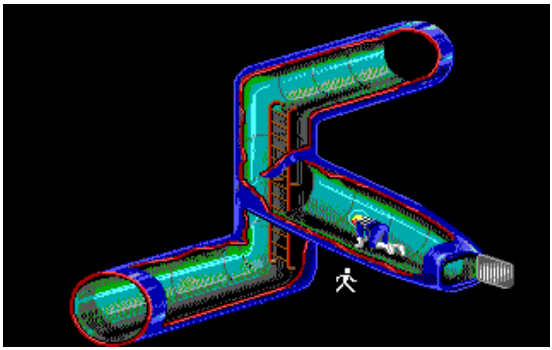
fue adoptada posteriormen- de armario para vendernos

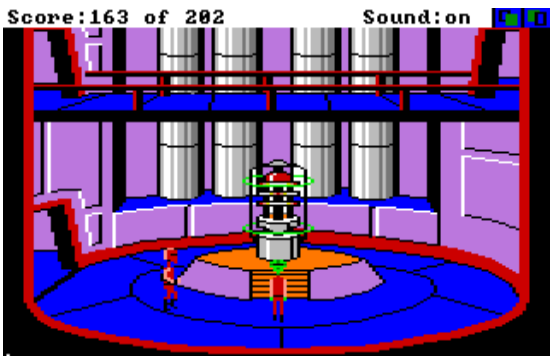
Aunque a principios de los te por otras muchas compa- productos que no están a la

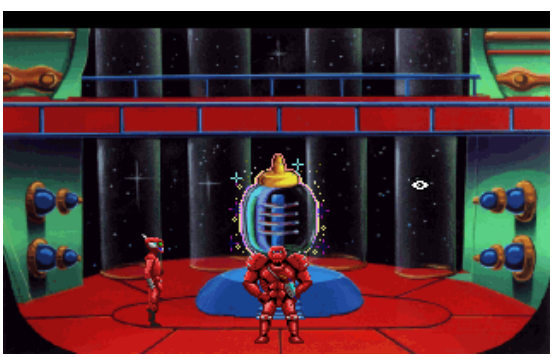
años 90 nadie hablaba de ñías. LucasArts, su princi- altura. Pero Sierra, cuando

remakes o de remasteriza- pal adversario, no rehízo de lo hizo, nos

supo a gloria. P







Te damos la bienvenida a PIXELS, un proyecto editorial que va más allá de las pági-nas de esta revista y que supone la reunión, después de

muchos años, de algunas de las firmas que han trabajado en la prensa especializada.

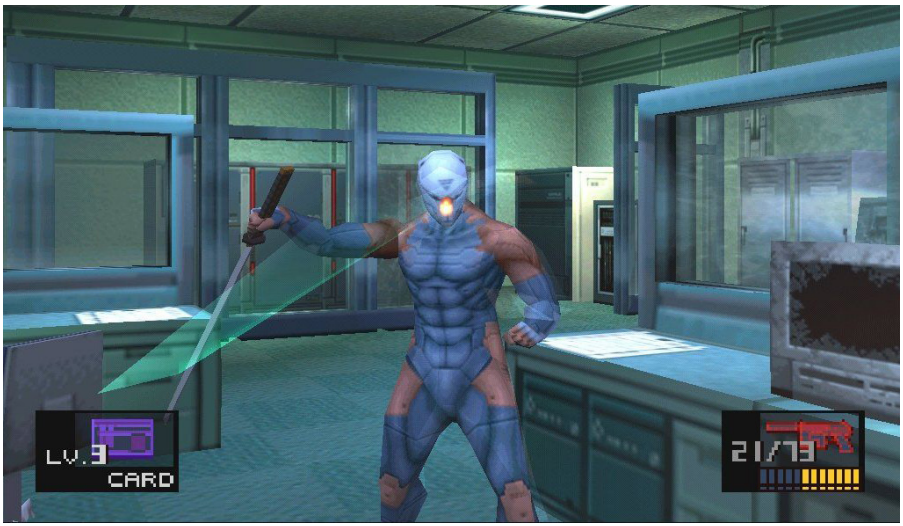
“Una leyenda que te atrapa ¿por la historia?”

Dicen algunos que este uno de los mejores juegos de la historia. ¿Creéis que un joven de 22 años sería capaz de conectar con él?

PLAYSTATION por Metal Gear Solid ha sucede en la historia. Este sido una de esas título me ha transmitido el sagas de videojue-mismo sentimiento que algu-gos que, si bien siempre nos de los juegos que más he sabido de su existencia, me han gustado en años re-nunca había sentido ninguna cientes, lo cual tiene mucho urgencia por adentrarme en mérito si tenemos en cuenta Junior su mundo. Así que cuando que los limitados gráficos de el tirano que dirige esta re- Metal Gear Solid hacen que, vista me dijo que para este en ocasiones, no distingas a número tendría que probar Snake de uno de los cientos el primero de PlayStation, de enemigos que te cargas a no estaba demasiado emo- lo largo de la aventura. cionado. Sin embargo, para Otro punto muy positivo mi sorpresa, he comprendi- que me ha llamado espe- do tras catarlo que lo mismo cialmente la atención, sobre en el periodo jurásico tam- todo por ser un lanzamiento bién hubo grandes juegos. del ya lejano año 1999, es el Lo primero que me ha sor- doblaje. En un tiempo en el prendido es lo cinematográfi- que estos no estaban mal, co que se siente todo lo que pero tampoco eran nada >>

TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR
SOLID
PRESS START BUTTON
© 1987 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

64


LV.3
CARD
21/73

del otro mundo, el repar- me refería a que quisie-
to de voces no tiene nada se que fuera una película
que envidiar a cualquier de seis horas con alguna
superproducción de las que otra sección jugable.
que llegan hoy a los cines. Varias se las podría haber
Sin embargo, no todo es ahorrado Kojima.
bueno ya que, como dije En fin, pese a tener sus
anteriormente, el aparta- más de 25 años Metal
do gráfico ha envejecido Gear Solid es un juegazo
considerablemente mal, como una catedral que, a
pero eso es algo que tarde o icónicas, “kojimadas”, esas nivel jugable,
sigue siendo temprano les ocurre a todos cinemáticas (el editor borra-

una delicia. No es de ex-los videojuegos, incluso a rá esta palabra casi seguro) trañar que a partir de este

las obras maestras que se interminables en las que te primer éxito saliese una de hacen en la actualidad. cuentan la historia hasta dor- las franquicias más influyen-

Por último, el aspecto que mirte. Y es que cuando dije tes de la historia de los video-

menos me ha gustado son que me gustaba lo cinemato- juegos. Papá, ¿me compras

las molestas, a la par que gráfico que era el juego, no el MGS Delta de PS5? P

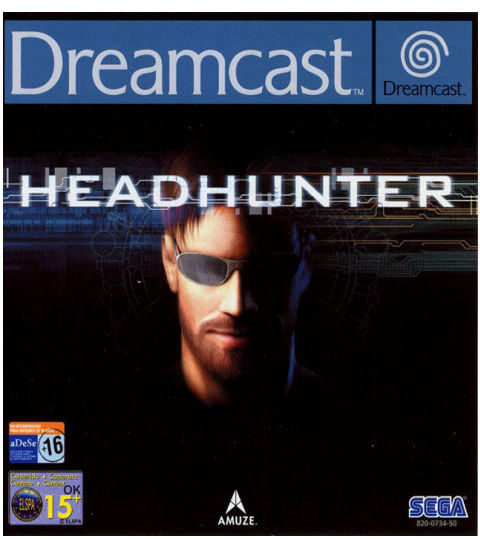
El uso de la espalda sobre pared fría es uno de los depor- Los famosos Metal Gear que dan nombre a la saga hacen

tes más divertidos que practicaremos en Metal Gear Solid. acto de presencia en esta película con partes de video-Esa cámara me dicen que es un clásico. juego. ¡Ups!, ¿he dicho eso en voz alta?

SEGA acabó el siglo XX y comenzó el XXI muy arriba, aunque el éxito comercial no le acompañara. Y Dreamcast fue la protagonista de unos tiempos en los que logró crear algunas sagas que todavía hoy recordamos. O eso dice JL...

[redacted]

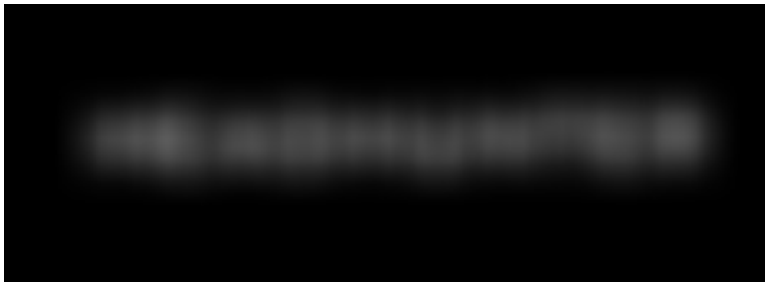
[redacted]



ME ROBÓ EL CORAZÓN

por José Luis Sanz

Agente motero



Muchos pensaréis que un juego de 2001 no le puede robar a uno el co-razón. Pero tengo que decir que Headhunter lo hizo, y bastante

sobrado, sobre todo en su estre-no en España para Dreamcast. Y es que como todo en aquella época de los primeros 2000, lo probamos en versión beta, antes de salir, y fue un flechazo directo desde el primer minuto. Tampoco se puede negar que vivíamos un poco influenciados

por la fiebre Metal Gear Solid, nacida apenas dos años antes, pero aquí todo iba mucho más deprisa. Me alucinó esa especie de mundo abierto, lo de coger la moto e ir de un punto a otro del mapa y, sobre todo, luego al llegar, acceder al interior de un montón de edificios.

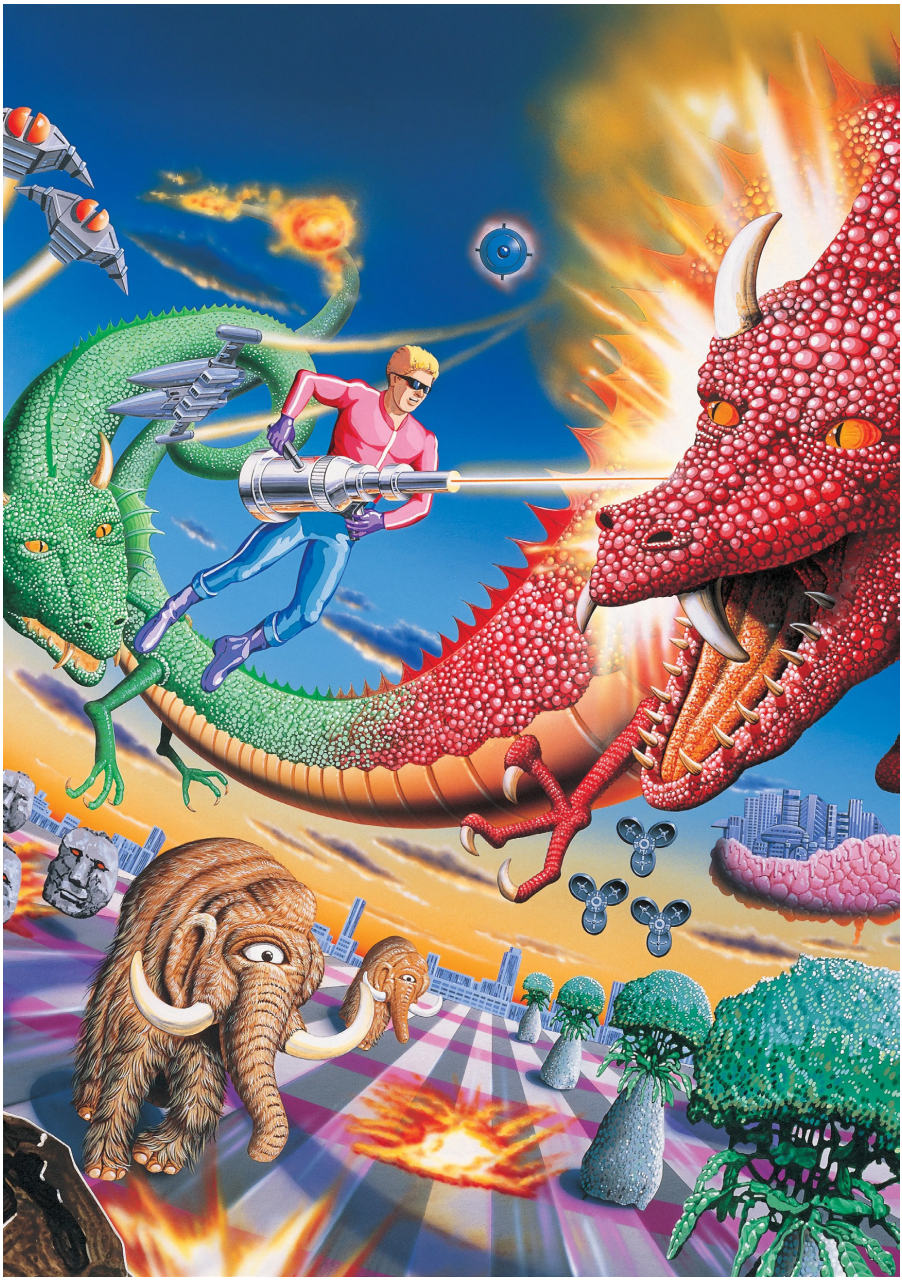
Todo parecía fluido, como si formara parte de un universo vivo por el que podíamos empezar una misión infiltrándonos en unas oficinas para salir corriendo a perseguir a un maleante. Todo funcionaba. Todo encajaba. Y hasta su personaje, Jack Wade, parecía emanar ese "flow" que diferencia a las leyendas de los personajes olvidables.

Por desgracia Headhunter dio para poco más, sobre todo en Dreamcast, y aquella magia no se vio reforzada en los años siguientes. Pero lo bien que lo pasé con él, el vicio que me pillé y lo mucho que recuerdo sus ni-

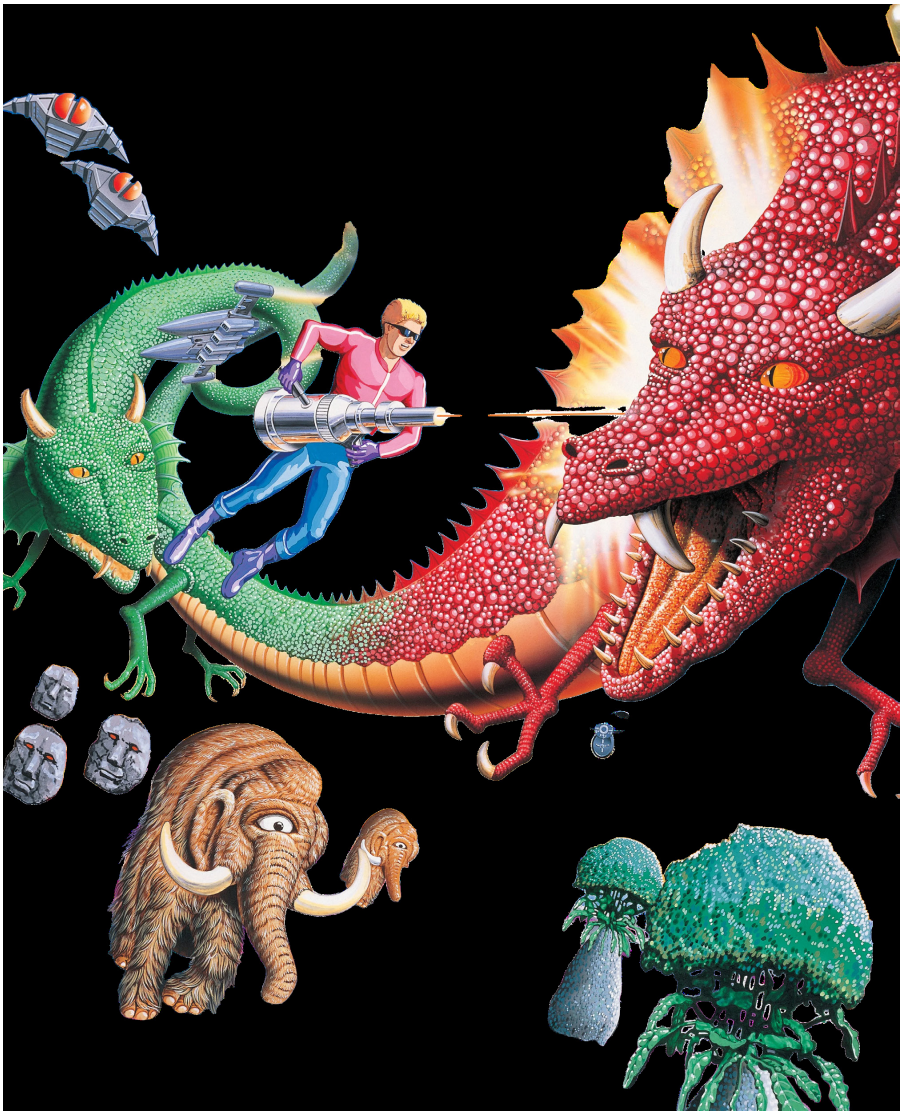
veles, sirven para tenerlo todavía

hoy entre los elegidos que me lle-

garon a robar el corazón. P



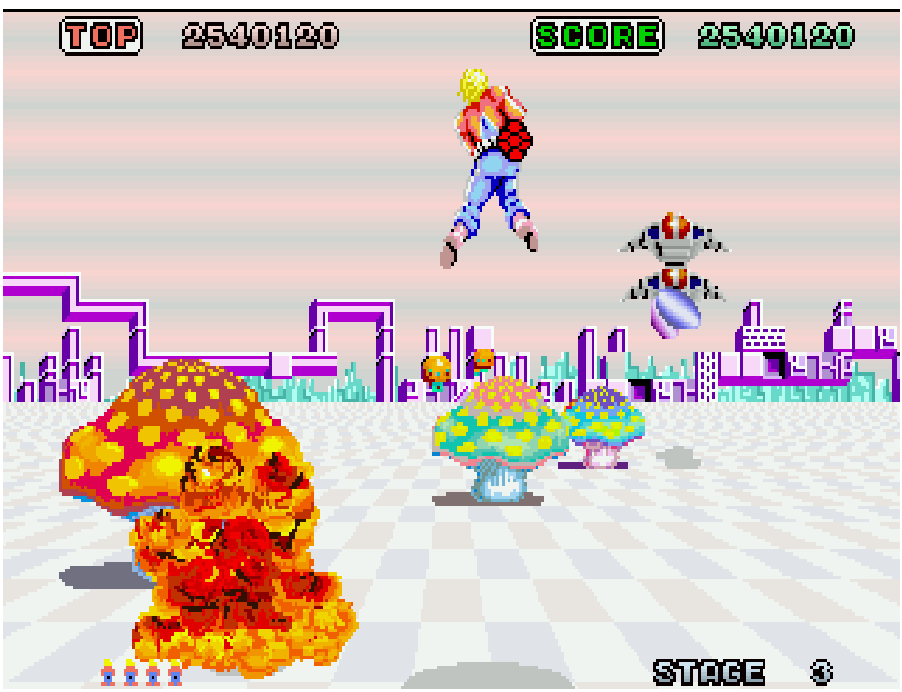
Volando es más fácil Volando es más fácil



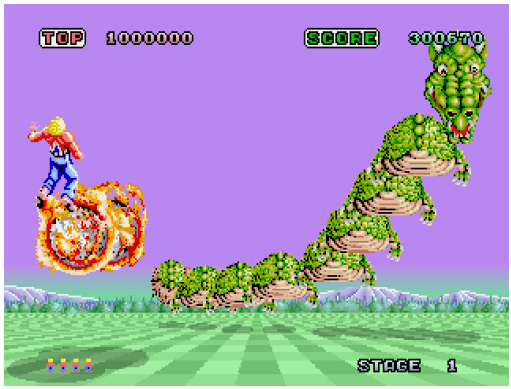
SPACE HARRIER

CHACHIGAMES

Genial en consolas SEGA | El éxito de Karateka permitió a Jordan Mechner, y a Broderbund, llevarlo a infinidad de ordenadores de la época. Como ZX Spectrum (arriba a la izquierda), Amstrad CPC (deba-jo) y Commodore 64 (en grande). En todos guardaba esa esencial del original.



A mediados de los 80 las recreativas de SEGA eran prácticamente las mejores, las más avan-zadas, las que más triunfaban y las que siem-



pre ibas a mirar en los billares. S pace Harrier es, una roca allá y un enemigo junto a OutRun y acullá podíamos echar a a After Burner, las volar nuestra imaginación.

por quitaron el sueño en aque- Atari miraban agazapados José Luis Sanz lla mitad de la década de tres recreativas que más me Y mientras, Namco, Taito o

cuál sería el siguiente hito

los 80. En 1985, SEGA era de la compañía. el paraíso en la tierra de los Space Harrier formó parte

hitos gráficos y, gracias a su de esa quinta de recreativas

prodigiosa tecnología de es- que aprovecharon el “sca-calado por hardware, obró ling” para simular que nos verdaderos milagros. movíamos por un mundo

Poder coger un sprite y ha- 3D, vivo y esta vez aéreo.

cerlo más grande o peque- Un tipo, sin aparentemente

ño con aquella suavidad de nada acoplado a su espalda,

las moles de roca que flan- podía volar armado con >> queaban la calzada en

OutRun permitía dar

un paso enorme hacia

conceptos casi 3D.

En realidad no lo eran

porque todos los ele-

mentos gráficos que

se pintaban eran en un

perfecto 2D, pero po-

niendo un fondo aquí,

La leyenda de Yu Suzuki | Fue uno de los grandes genios de SEGA, creó Space Harrier en 1985 dentro de AM2, su legendario equipo de desarrollo. Su mayor aportación de este juego al ca-tálogo de la compañía en esos años fue el uso del innovador motor “Super Scaler”, que permitía crear entornos con apariencia 3D a base de sprites 2D que se movían y escalaban su tamaño a mucha velocidad.

un enorme blaster y abrirse maron la idea en favor de un un punto extra de espectá-paso a lo largo de 17 fases arma llamativa, que le diera culo en un mundo imaginario que terminaban en un “tour “más potencia” al personaje. al que nadie pudiera ponerle

de force” hasta completar la nombre... o tal vez sí. última, Absymbel. Allí, uno Magia voladora SEGA El caso es que la tecnología

detrás de otro, iban llegan- detrás del milagro fue desa-

do todos los enemigos que Tras el enorme impacto de rrollada sobre una placa de ya habíamos derrotado (los Hang-On, Yu Suzuki y su SEGA que sirvió tanto para Godarny, Barbarian, Squi- equipo en AM2 decidieron Space Harrier como para lla, Ida, Salpedon, Syura o experimentar con una puesta After Burner, y permitía un Valda) hasta que, al final, un en escena totalmente distin- uso muy innovador de los ¿dragón? que parecía salido ta: un shooter sobre raíles, sprites y su efecto de scaling. de La historia intermina- en tercera persona, que atra- Tanto los enemigos como los ble (película que, por cierto, vesaba toda una serie de elementos de pantalla cre- Yu Suzuki reconoció que le escenarios (vamos a decir) cían o disminuían a mucha sirvió de inspiración para el surrealistas. Dragones me- velocidad, dando una sensa-juego), Uriah, nos montaba a cánicos, naves espaciales, ción nunca vista en 1985 de lomos y nos llevaba hacia el cabezas gigantes escupeba- profundidad, de estar ante un profundo horizonte mientras las y criaturas imposibles. mundo tridimensional. se dibujaba un mágico The Es más, de primeras, en Aunque hoy pueda parecer End. Además, el protagonis- SEGA barajaron la idea de primitivo, en 1985 aquello era ta, al principio, iba a llevar un comercializar la coin-op con toda una revolución porque jet pack pero luego desesti- un sistema de gafas 3D, en los arcades anteriores (de

pero el enorme coste SEGA y de todos) rara vez que suponía y las limidaban esa sensación de “me-

taciones técnicas de la ternos en la pantalla”. Space época hicieron el resto Harrier lo conseguía con un por descartar algo así. despliegue de color, diseño De todos modos, la in- artístico, formas creativas y

tención creativa era un ritmo tan trepidante que lo clara: combinar un con- llegaron a convertir en una de

cepto de juego de velo- las experiencias más memo-

cidad pero añadiendo rables de la década. >>

El equipazo de

AM2, a los mandos

Ya lo sabéis, pero el genio

detrás de Space Harrier fue

Yu Suzuki, que había debuta-

do tiempo antes con Cham-

pion Boxing y se había

ganado el respeto de la com-

pañía con Hang-On. Con El nivel 14 de Space Harrier superó todas las barreras

Space Harrier consolidó la de lo psicodélico y extraño. Pero molaba mucho.
idea de que los arcades no

debían ser solo videojuegos, Virtua Racing, Virtua Figh- Cuando
apareció en los sino espectáculos integrales. ter y, por supuesto, Shen-
salones recreativos en octu-Y prueba de que su enfoque mue (en el
que Space Ha- bre de 1985, Space Harrier no andaba muy errado es
que rrier tenía su hueco) fue un éxito inmediato. Los luego vendrían
joyas del nivel La música la pompuso Hi- jugadores hacían cola para

de OutRun, After Burner, roshi Kawaguchi (Hiro), y probarlo, sobre todo en su

su tema principal se convirtió versión deluxe, gigantesca,

de inmediato en un clásico. donde el asiento se movía si-Luego firmó las partituras de guiendo la acción en pantalla.

Alex Kidd: The Lost Stars Y para un servidor fue un

(1986), Ghost House (1986), verdadero flechazo. Nunca

OutRun (1986), Enduro antes se había visto algo Racer (1986), Fantasy Zone así, por lo que entró a formar

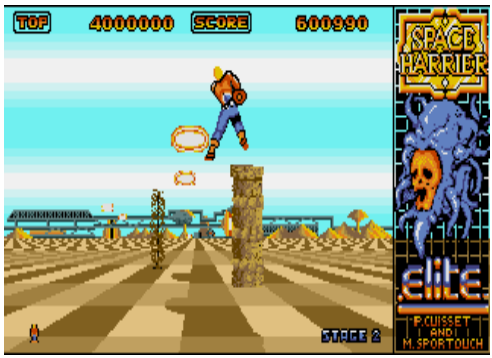
(1986), After Burner (1987), parte de mi santísima trini-

After Burner II (1987) o el dad “seguera” en aquella gran Power Drift (1988). década prodigiosa. P

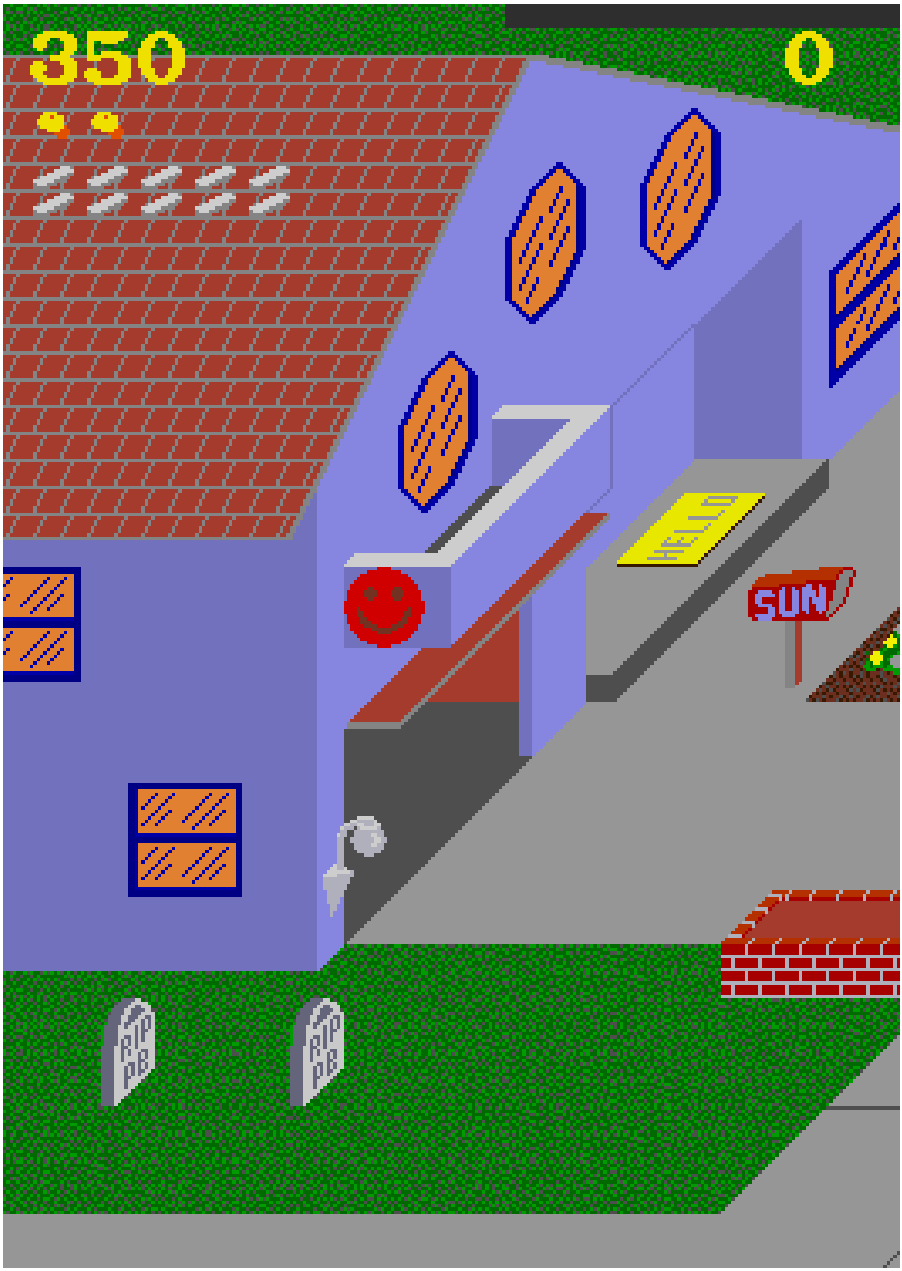
Versionado en infinidad de sistemas

Space Harrier fue de esos juegos que desde los primeros minutos de su llegada a las máquinas recreativas contó con un montón de conversiones. No solo consolas de la propia SEGA, sino también Sharp X68000 amén de Atari ST, Amiga,

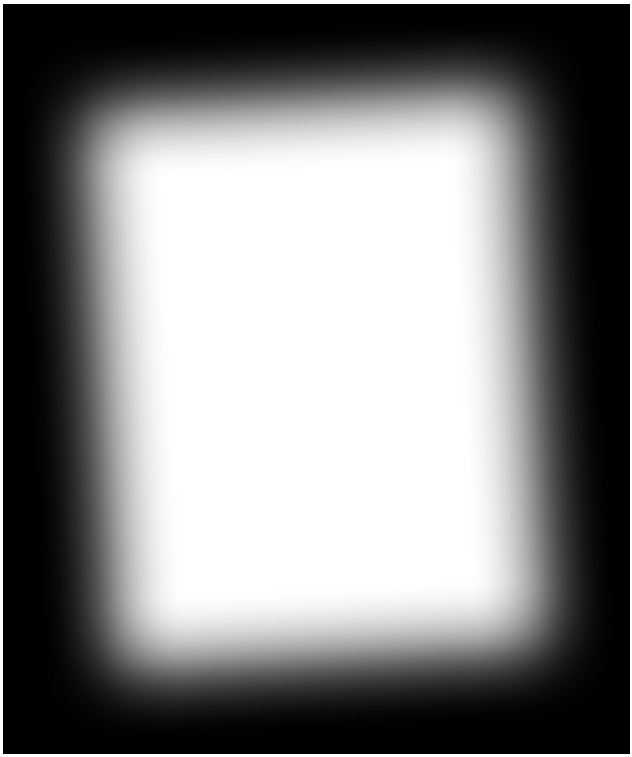
Commodore 64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC-88, MS-DOS y hasta NES y Turbografx. En tiempos recientes le hemos visto llegar con ver-siones 3D a Nintendo 3DS, e incluso a Nintendo Switch. Así que si no has jugado nunca con él es porque, básicamente, no has querido, porque oportunidades has tenido muchas.



Atari ST. Spectrum. Amstrad CPC.

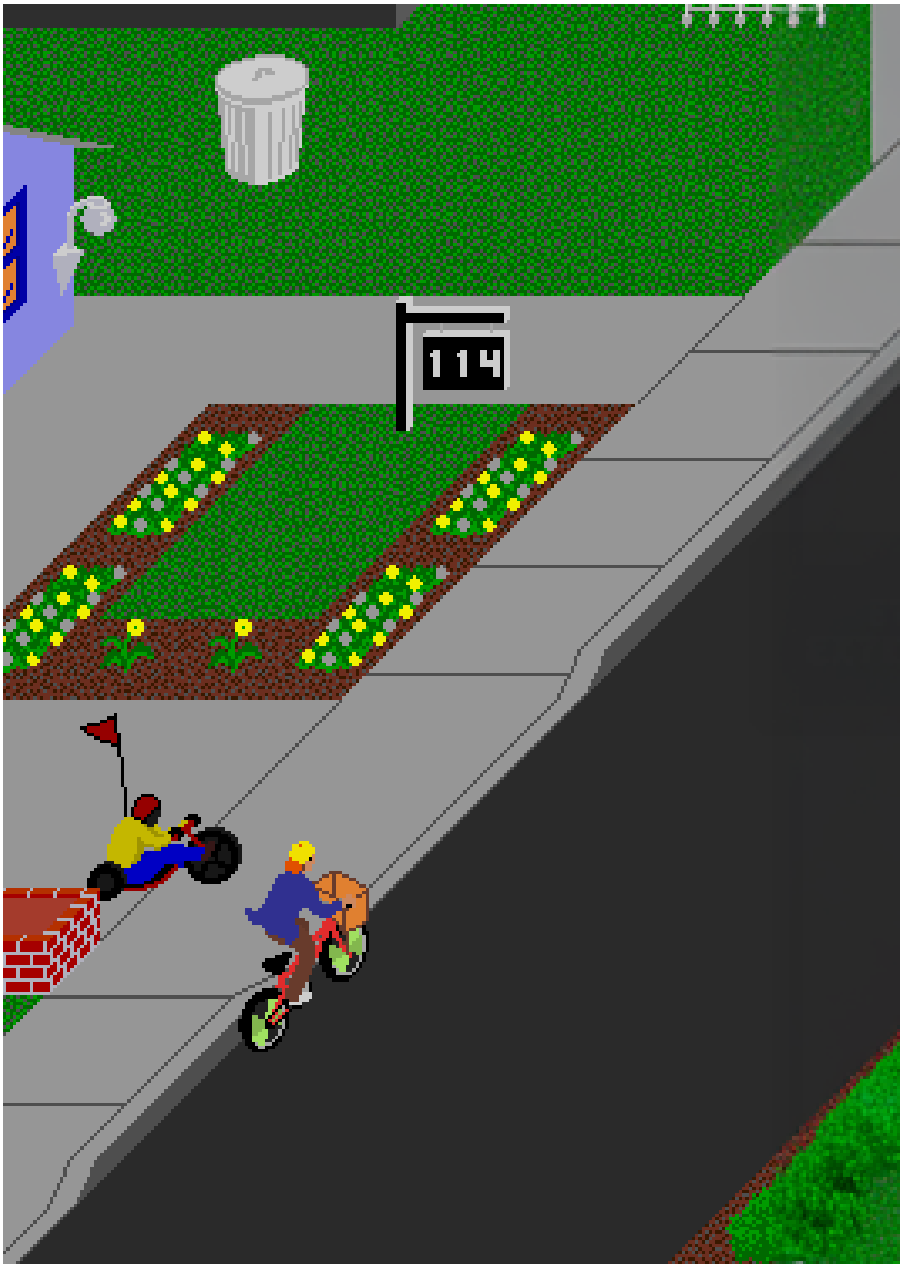


El autoproclamado “inventor del retro” ha decidido en este número recordar-nos un clásico de 1985 con el que prácticamente todos hemos jugado alguna vez. ¿Pero por qué narices era tan difícil colar los periódicos en las casas?



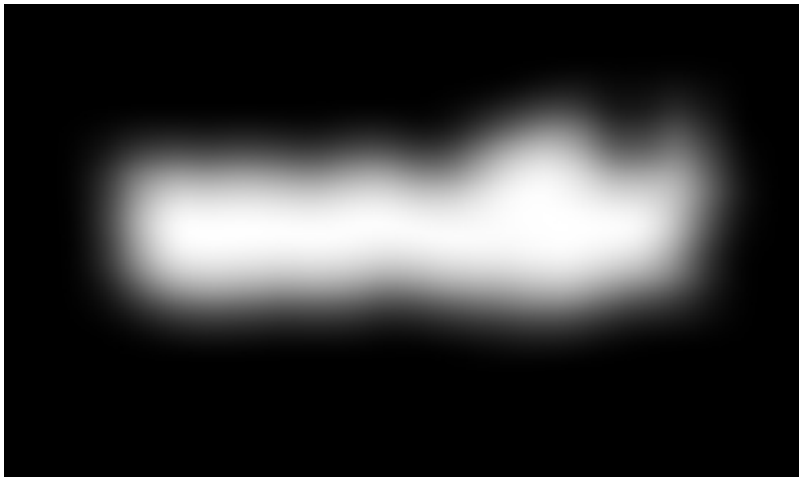
SYSTEM
PAPERBOY
New excitement from Atari System II, the industry's first true High-Resolution game system.
ATARI
GAMES

ME ROBÓ EL CORAZÓN



por Juan C. Sanz

Ese genial bug de...



Este arcade de Atari siem-pre fue uno de mis pre-feridos, no sé si por su original desarrollo, por sus grá-ficos o porque me encantaba

que la recreativa se manejase con un manillar. Recuerdo que, de camino a casa de una de mis tías –adonde mis padres me enviaban de vez en cuando como

recadero– había un bar en el que la tenían. Y claro, no podía evitar hacer una paradita allí de vez en cuando y ver cómo jugaban.

¿Pero sabéis qué es lo que de verdad me enamoró de ese juego? Un bug. Recuerdo el primer día que lo vi: se me cayó la mandíbula al suelo como a Jim Carrey en La Máscara. Este consistía en desplazar a Paperboy en un ángulo concreto hacia la derecha, cuando llegaba al final del circuito de obstáculos, ese que terminaba en una grada con gente y un FINISH pintado en el suelo. Si se hacía bien, el scroll no se detenía y a los pocos segundos se ponía de nuevo en marcha la fase. La partida entonces continuaba en un circuito lleno de bugs gráficos, aunque seguía siendo jugable.

Ni qué decir tiene que traté de reproducir ese mismo bug en la apañada versión para ZX Spectrum. Lógicamente no lo conse-

guí y esa decepción me acom-

paña hasta hoy. Aunque ya me

había robado el corazón. P

73

El día que colamos

ocho Champions en

una revista

Tras pasar por muchas revistas y editoriales siempre hemos tenido claro que hay límites que no deben sobrepasarse. Aunque en aquel año 2000 lo hicimos dentro de Juegos & Cía.

por Hacer revistas sobre que "en una revista de video-videojuegos siempre juegos solo se habla de ha sido algo serio videojuegos". Punto. para mí. No penséis que es una cosa entre colegas, De París directas con contenidos paridos a lo a la redacción loco y en un par de tardes tomando algo en el bar de El caso es que Juegos & al lado de la redacción. Para Cía. era una revista especial- José Luis Sanz nada. Desde que puse pie mente gamberra. Podríamos en Hobby Press, los mayo- decir que humor, las bromas, res nos ayudaron a diferen- y hasta los exabruptos esta- ciar lo que podía ser de lo ban a la orden del día y for- que no, y así me mantuve maban parte del espíritu de hasta 2009, momento en el su línea editorial. Así que que se cerró mi recordada servidor tuvo la oportunidad Computer Hoy Juegos. de ir a París a ver la final de Y dentro de los diez man- la Champions entre el Real damientos podríamos poner Madrid y el Valencia C.F. y uno que fuera el que dijera aquello

desembocó en >>

HISTORIETAS

un acto de vandalismo del que, por fortuna, pocos se dieron cuenta. Aquel partido se celebró un 24 de mayo de 2000 y con la alegría del triunfo, de tener ocho “orejonas”, hice una petición que

no era habitual. En condi-

ciones normales nadie en su

sano juicio hubiera ideado y,

mucho menos, aceptado.

Todo será secreto

y no se notará

En la redacción de Juegos &

Cía. éramos cuatro redacto- Desde el sumario dejamos claro que íbamos a celebrar “la

res, dos maquetadores y un Octava” del Real Madrid. Justo debajo de un joven JL.

editor que venía un par de

semanas al mes. De todos sido responsable de infinidad ter egg” se divertirían (sobre

nosotros, salvo a uno al que de cabeceras que seguro todo si eran del Real Madrid). el fútbol le daba igual, todos recordáis, como PC Manía. La negociación nunca se éramos “merengues” así que Era periodista de carrera, estancó, pero llegamos a no hubo mucho trabajo en había pasado por la facultad un acuerdo: no debíamos convencerlos. Otra cosa era y teníamos claro que no iba decírselo a nadie fuera de ir a Cristina Fernández, la a dejarnos hacer algo así. la revista, que no llegara a directora, a explicárselo. ¿Meter ocho Champions en oídos de otras redacciones

Cristina empezó a trabajar la revista? ¡Imposible! y mucho menos a los jefes;

en Hobby Press en 1986 y Pero tengo que decir que y la integración de las ocho lo hizo en los especiales de me esmeré especialmente, Champions debían ser lo Micromanía. Hasta su cie- que le dije que el tono de la más invisible posible. Es rre en 2012 dentro de Axel, revista permitía algo así y decir, no tenía que parecer formó parte de cada uno de que seguramente los que se una pegatina mal puesta, sus números, amén de haber encontraran con estos “eas- sino que los lectores, al mirar

las páginas, no fueran capa-

ces de verlas si no se esmeraban a fondo.

Cristina da el OK, ¡a meter Champions!

Cristina dio su brazo a torcer (todavía alucino con que lo hiciera porque es algo que iba contra cualquier libro de estilo) y nos pusimos a buscar dónde meter las ocho Champions como celebración de esa “Octava” conseguida en París. Además, el

Esos Pac-Man no eran conscientes de que a sus espaldas, número elegido iba a tener

tras el macetero, había una Champions escondida. guasa porque ese verano

se disputaba la Eurocopa de Inglaterra y metimos en portada a Raúl, Guardiola y Mendieta. Miel sobre hojuelas, porque el conjunto iba a quedar bien futbolero, como el espíritu que nos llevaba a todos por ese camino de perdición creativa. ¿Se marcharían muchos lectores culés al descubrir este

homenaje? ¿Se enfadarían

los aficionados “Che” por

celebrar especialmente el

triunfo de un equipo español El stand de PS2 en el E3 también tuvo una Champions es-

sobre otro, sin tener siquiera condida entre monitores. Al menos en la revista. el tacto de no regodearnos?

Esto de meter las Cham- en marcha la orden ejecutiva qués dónde se encuentran

pions nunca fue un “a joro- y metieron allí donde veían las demás. Al menos pasa-barse”, sino más bien una un hueco una Champions. réis un rato divertido inten-demostración de alegría. El resultado lo podéis ver tando identificar a una “ore-Una gamberrada más de las en estas páginas, donde os jona” en medio del artwork que logramos cometer en hemos traído solo cuatro de de un videojuego. Juegos & Cía. El caso es las ocho que escondimos. que tanto David como Carlos, Así que os invitamos a que ¿Nadie se enteró? los maquetadores, pusieron vayáis a Archive.org y bus-

A día de hoy, al menos yo,

no tengo constancia de que

alguien en Axel Springer se enterara. Es más, nunca nos llegó una carta de un lector reprochándonos que lo hiciéramos o felicitándonos por ello. Así que conseguimos el objetivo, cumplimos nuestra palabra con Cristina y solo ahora, cuando han pasado

25 años, podemos confesar
un delito que, entendemos,
ya ha prescrito.
Y es que no me ima-
gino cómo ahora, en 2025,
podríamos esconder 15

Una nave espacial es un buen sitio para esconder otra Champions en una revista Champions, en la misma insignia de la facción.

sin que saliéramos en los
periódicos. O mejor dicho 16,
que a la de 2024 no llegamos
con Pixels. ¿Os parecería
una buena idea hacer algo
así hoy teniendo RR.SS.? P

SEGA®

NOW, WE'RE OFF TO THE FANTASY ZONE!

SPACE HARRIER

Our hero, a seasoned veteran of many space wars is on the "scene" again, this time to save the DRAGON land which is occupied by barbaric and evil creatures and controlled by supernatural phenomena. SEGA proudly presents another in a long line of original game concepts in "SPACE HARRIER", an action packed adventure that pits you in mortal combat with aliens of another planet.

PRINTED MATTER : ©SEGA 1986

Cuando el port sí supera al original

Silkworm no fue una de las coin-op más lau-readas de Tecmo, pero su paso por Amiga lo

convirtió en uno de mis placeres culpables. Durante meses fue un licóptero y un jeep. ¡Ay del visitante asiduo de insensato que se atreviera a la ruidosa disquete- elegir el cochecico!

ra de mi Amiga y, aún hoy, Hasta ahí la versión coin-

por sigo jugándolo en The A500 op, ahora toca hablar del no-
Marcos García

Mini. Sin duda, lo colocaría table e inteligente port para

en mi top 10 personal de la Amiga. Los responsables

máquina de Commodore, un fueron Random Access, con

shoot'em-up que a menudo Ned Langman en el aparta-pasa desapercibido en las do gráfico y el incombustible listas de los grandes. Ronald Pieket-Weeserik (sí,

El original de Tecmo era un el senior engine programmer

arcade competente e inten- de Spider-Man 2 de PS5, por

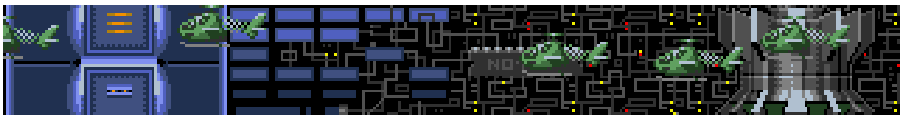
so con doble scroll, repleto ejemplo). En la música, otro

de sprites enemigos y sin ra- incombustible: el talentoso

lentizaciones, pero le faltaba Barry Leitch. El Silkworm

PLACER CULPABLE

personalidad para destacar original contaba con spri-en un género con tantos ri- tes más grandes (excepto el



vales. Su gran baza era el helicóptero final boss de las modo de dos jugadores con fases impares), además de

AMIGA >> vehículos distintos: un he- escenarios más detalla-

dos y con más colores. Pero podría decir que la jugabili- las once fases y relegaba los lo que parecía una limitación, dad de la recreativa era más efectos a un segundo plano. Random Access lo convirtió intensa y la de Amiga, más En Amiga, el juego contaba

en una ventaja. pausada, con algún segundo con una melodía inicial, y el

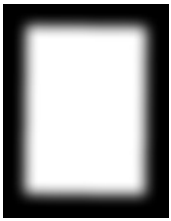
El ratio de pantalla 4:3 del de descanso entre oleadas resto estaba dominado por

arcade y los sprites gran- de enemigos. FX de impacto, demoledores, des dificultaban esquivar y Además, el primer plano de que alcanzaban su clímax maniobrar con cierto tiempo scroll era más suave que en absoluto en cada enfrenta-de respuesta. En Amiga, en la coin-op, incorporaba un miento con los jefes finales. cambio, los sprites más pe- par de enemigos nuevos, y Recuerdo subir el amplifica- queños y una pantalla más el apartado sonoro dejaba dor a tope, para

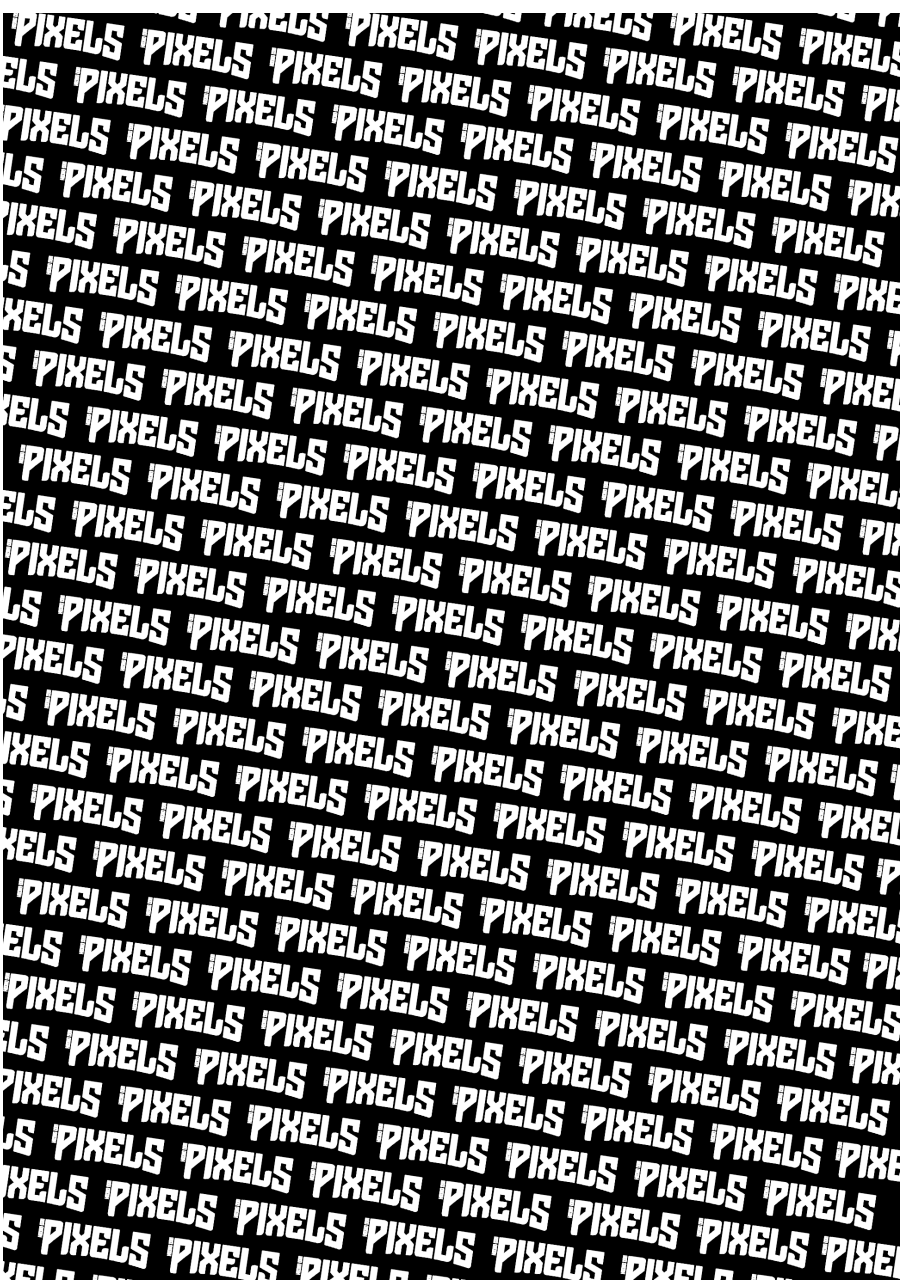
disgusto de horizontal, casi 16:9, ofre- en ridículo la propuesta de familiares y vecinos. Así era, cían mayor espacio y distan- Tecmo, que llegaba a ma- y sigue siendo, Silkworm en cia de reacción respecto del chacar nuestros oídos con Amiga: un placer auditivo y ataque de los enemigos. Se la misma melodía durante jugable muy culpable. P

JEEP-TOP
30000
000
HELI-TOP
PUSH FIRE
30000
TIME 0:00:02
WAVE 00
20
CREDIT 9

JEEP-TOP
30000
HELI-TOP
30000
1500
CREDIT 9
WAVE 01
16
TIME 0:01:21



SILKWORM

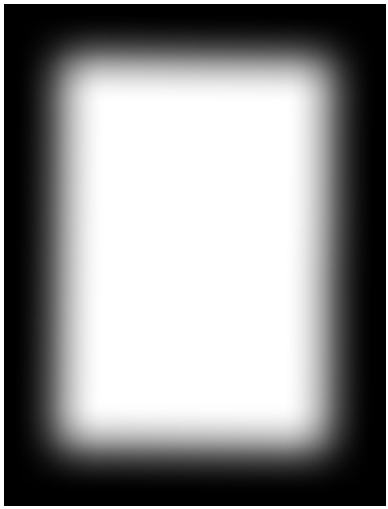


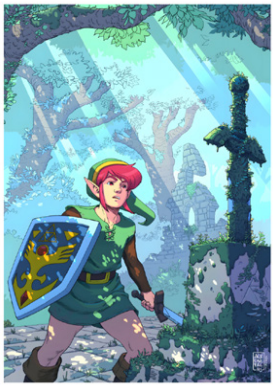
Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*

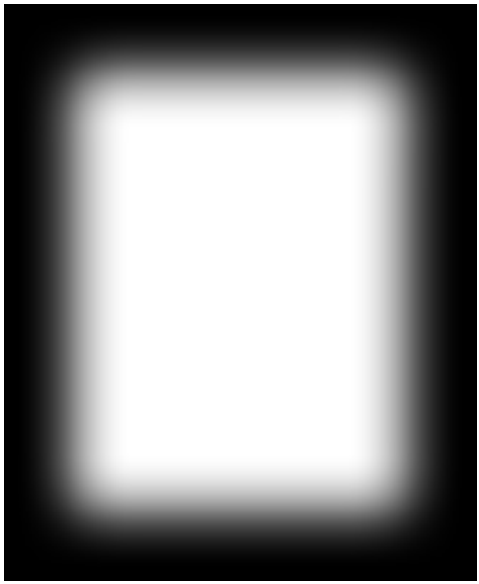
Abel Martínez Mecina Borja Pérez Rodríguez Emilio Adá Nogueira Abraham Pérez Pérez Burrianapl Emilio Arias Acaymo Navarro Cerpa Carlaidus Enrique Condo Folgado Adrián Villa Muñoz Carlos Casado Freire Enrique Navarro Sancho Agustin Jurado Mendez Carlos Cobián Campillo Eriel Alba Pendón Sanabria Carlos Crespo Ochoa Ernesto Martín Laso Albert Mercadé Carlos Duran Gil Ernesto Viejo Alberto Escolano Sánchez Carlos Insua De La Fuente Esteban Bernal Castello Alberto González Menchén Carlos Urbano Corrochano Eugenio Fernández Manrubia Alberto Grande Trullenque Carlos Vidal Rodríguez Fco. Fidel Ortega Espliego Alberto José Conde Barrios César Prados González Felipe Méndez Garrido Alberto Marin Blanco

Cgmorcillo Felix Paez Pavon Aleix Miró García Corradito Fermín Bernaus Berraondo Alejandro Baldominos Gómez Corvincustom Fernando Gutiérrez Fernández Alejandro Corral Granados Cppsvx Fernando López Gilabert Alejandro Llin Sanz Cristian Belzunces Fernando Lopez Orenes Alejo Cabrera Dorta Dandevil79 Fernando Mena Rivera Álex Gil Sánchez Daniel Barragán Fernando Ramos González-Serna Álex Zapatero Lozano Daniel Escalante Osuna Fernando Soguero Sánchez Álex_Arkade Daniel Espin Pellicer Fran Iglesias Villafañez Alfonso Javier Martínez Martínez Daniel Expósito Zafra Fran16Bits_ Alfonso Nistal Herrera Daniel García Molina Francisco Aprea Vallejo Alfredo Gallego Trillo Daniel Olcina Momplet Francisco Blázquez Arauzo Álvaro Arroyo Camacho Daniel Rodríguez Madrid Francisco Del Pino Cuesta Álvaro Gómez Amor Daniel Vega Rodríguez Francisco Fernández González Álvaro Lozano Rodríguez Darío Martín Sánchez Francisco Javier Linares Amado Sánchez González David Fernández Sanz Francisco Javier Martín Cubino Anacolutos David García Cordero Francisco Javier Ortiz Trujillo Andrés Antolín Osuna David Grediaga Andres Francisco Jesús Rubio Reales Andrés Pardo García David Herrero Valle Francisco Luis Fernández Soriano Ángel Borrell García David Mazuelos Maraver Francisco Miguel Alarcón Parra Ángel García García David Pérez Arribas Francisco Sánchez Ángel Luis Rojo Rosa David Romero Tobar Francisco Seller Rizo Ángel Reyes Oliva García David Santos “Xax” Francisco Vera Soto Antonio Álexis Sánchez De Vega David Tapias Milán Gabriel García Pavía Antonio Delgado Fernández David Vega Nevares Gerard Antonio Elvira Domínguez David Vega Vandenbempt Gerard Vázquez Arévalo Antonio Iniesta Tresaco Davirra Gonzalo Martín Sánchez Antonio Jesús Moreno Carmona Dcourense Gorka Touzón Antonio Lázaro Morales Diego García Sánchez Gowayn Antonio Luis Carretero Marquez Diego Llorente Merino Guillermo De María Madina Antonio Luis Prats Cubedo Diego Lorenzana Suárez Gustavo Bernaldo De Quirós Antonio Sánchez López Dimas Sánchez Cremades Héctor Benedí Reina ARKretro Duddo Héctor Ferreiro Vicente Arturo Blanco Pereiro Eduardo Briz Merino Héctor Fraile Fuentes Avalonzgz Eduardo Falla Ramón Héctor García Reyes Benat González Aberasturi Eduardo Hernández Gutiérrez Héctor Rodríguez Díaz Benjamín Mañas Cárdenas Eduardo Martínez Fernández Héctor Salvatierra Pérez De Madrid Bernardo Martos Martínez Eduardo Ramos Rodríguez Hiromaru Hajime Bernat Rodríguez Caldú Egunsenti Elkartea Ignacio Collado Erro Borja Garate Maidagan Eliseo Manuel Álvarez Martínez Ikaruga Shock

PIXELS
EL ÚNICO CEREBRO
DE LA BESTIA



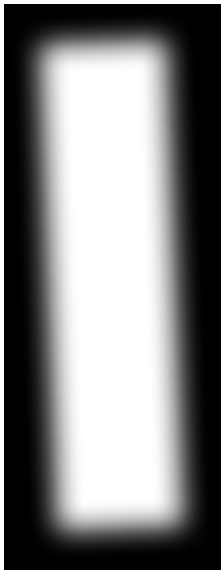




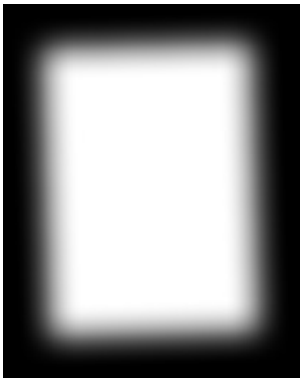
PIXELS
09
LA LEYENDA QUE
DEFINIÓ LA AVENTURA

PIXELS
CARA A
06 LOS TRES PRIMEROS ZELDA
por José Luis Sanz
14 GRANDES Y PEQUEÑOS ZELDA
por Senia Herranz
26 EL CEREBRO DE LA BESTIA
por Marcos García
34 SEGA Y MORTAL KOMBAT
por Raúl Montón
42 ROBERTA Y KEN WILLIAMS SIERRA
por José L. Molina
Otras secciones
03 Bienvenidos a PIXELS
22 32 54 Ajuste de cuentas
52 72 Me robó el corazón
40 Mi Periférico favorito
64 Aprended abuelos
78 Placer culpable
09

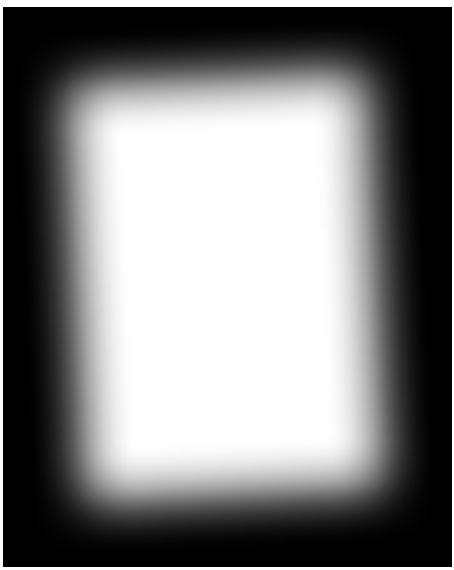
José L. Sanz
2025
PIXELS
97
Puntuación favorita
4
Fuerza
4
Trabajo
8
Redacción
6
Gamer



PIXELS
Nintendo
SUPER Famicom
CARA B
56 SIERRA Y SUS AVENTURAS MEJORADAS
por José Luis Sanz
68 SPACE HARRIER DE SEGA
por José Luis Sanz
74 OCHO CHAMPIONS EN EL PAPEL
por José Luis Sanz

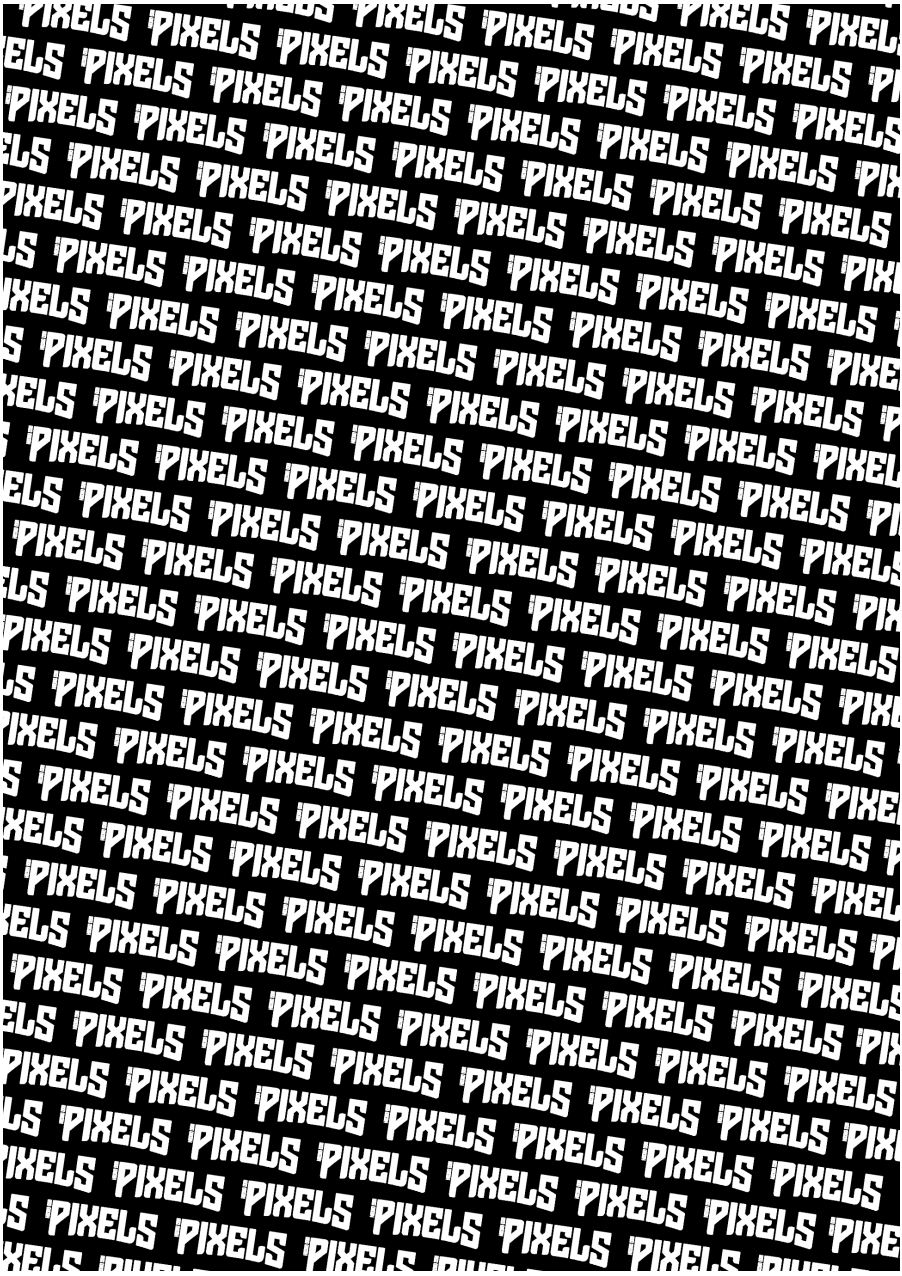


96
Puntuación favorita
J.L. Skywalker
1992
HOBBY
6
Fuerza
10
Trabajo
3
Redacción
2
Gamer



PIXELS

Lectores que han comprado PIXELS Collector’s Edition*



Iñigo Gabilondo Cuellar Juan Manuel Barrio Olmos Powercmis Itho Juan Manuel Garrido Sánchez Rafael Alfaro Iván González Castro Juan Manuel Lledo Fernández Rafael Carvajal Palacio Iván Mouriz Ibarra Juan Manuel Méndez Rey Rafael Martín Elvira Iván_R_Sprinter_Trueno_Ae86 Juan Prieto Araujo Rafael Saguar Corral Jacinto Lozano Rodríguez Juan Ramón Cordero Morán Ramón Borja Espillaque Jaime Iglesias Mantero Juan Vicente Herrera Ruiz De Alejo Ramón Casanova Castro Jaime Oviedo Silveira Julen Corta Negueruela Ramón Navarrete Muñoz Jaime RÁngel Julian Garrido Perez Raúl Cano Tomás Jaume Rubió Mata Julio Jiménez Delgado Raúl Carrillo Aka Metsuke Javier Aguilar Saavedra Julio Montes Torres Raúl José

Gómez Lozano Javier Bardal Prieto Julio Pérez Morago Raúl Jusdado Tejedor Javier Bendala Castillo Kardox Raúl Montero Merchán Javier De Miguel Varela Krustaceogallego Raúl Ricardo García López Javier García Bethencourt Lillo Fernández Fernández Raúl Rosillo García Javier Gómez Montoya Lluis Martínez Carrera Roberto Sánchez Santos Javier Granadino Cardoso Lolo1982 Rocío Martínez Javier Heredia Mata Luis Alfonso Álvarez Chavarria Román López Díaz De Freijo Javier Jiménez Cidre Luis Brazo Domínguez Roque Lara Núñez Jesús Fernanz Antón Luis Carlos Perez De Rorschach Herce Pujol Jesús Herrera Camara Mezquia Bargos Rubén García Gómez Jesús Javier Arceo Otero Luis García Navarro Rubén Navarro Monzó Jesús Sánchez Vigil De La Villa Luis Martos Rodríguez Rubén Sanabrias Martínez Joan Boria Boronat Mallynoshow Rubens Fernández Amorós Jokin Moreno Oteiza Manuel Bordallo Hernández Rubió Mata Jon Zorita Leza Manuel Felipe Alonso De La Cruz Santiago Balsa Rodríguez Jonatan Amblar Abellán Manuel Hermida Ruido Santiago Corrales Jonathan Valls Green Manuel Huertas Rodríguez Santiago Marquez Solis Jonathan Villanueva Mangier Manuel Román Jódar Sergio Aguilera Molina Jordi Escobar Bonet Manuel Sánchez Gámez Sergio Camarasa Rubio Jordi Latorre Ferrando Manuel Sánchez Herráez Sergio Fernández Jordi Ramos Montes Manuel Siles Martín Sergio Freire Astray Jordi Sáez Marco Antonio González Muelas Sergio Gutiérrez Delgado Jorge García Cebria Marcos Morcillo Rueda Sergio Suárez García José Antonio Saavedra Rodríguez Mauricio Cueto Pérez Simon Gómez Cabanelas José Enrique García Martín Miguel Ángel Martínez Marcos Sombra Y Ushi José Francisco Orellana Ayuso Miguel Ángel Reyes Molon Stratojet José Hernández Jiménez Miguel Ángel Sánchez Pérez Superwoch José Isaac Aranda Jiménez Miguel Cejudo Lafuente Takumi_Eol José Jiménez Guerrero Miguel Corral Álvarez Tom Gangoiti Medina José Juan Fernández Panzano Miguel González Cote Tomas Martínez Sánchez José Luis Cebrian Pague Miguel Martín Alonso Tomeu Rossello José Luis Equiza Calvo Miguel Ovelar González Toni Payeras Nicolau José Luis Gil Garnelo Nacho Abril Txefoedu José Luis Gómez Sánchez Natalia Rodríguez Cabeza Udde José Luis Nava García Natxo Cruz Uxío Feixoo Seara José Luis Ureña Fernández Negora Vgretro José Manuel Martínez Aguilar Niko Fdez De Las Heras Souto Vicente Gallego Salinas José Manuel Rodríguez Rodríguez Óscar Bermejo Rodríguez Vicente López Camacho José María Díaz Aguilar Óscar Carreño Riera Victor Diaz Villar José María Margallo Salgado Óscar Fernández Fernández Víctor Domínguez Ruiz José Nacar Perez Óscar Herráez Gutiérrez Víctor Llamazares López José Niclós Camarasa Óscar Jesús López Sierra Victor Manuel Serrano Jiménez José Rafael Dieguez Molero Óscar Loriz Blanco Víctor Ortuño Domínguez José Ramón Gómez Cabezas Óscar Rodríguez Navacerrada Víctor Sánchez Martín Josép David Ruiz Santos Pablo Carretero Gómez Víctor Sánchez Revelles Juan Antonio García De Quinto Pablo José Fernández Bermudez Victor Sevilla Marquina Juan Carlos Bergon Esparcia Pablo Rozadillas Perales Viktor Segura Blanco Juan Carlos Fidalgo Fernández Papagamers Xavier Anglès Pujolràs Juan Carlos González Amestoy Patan Xavier Romero Juan De Sala Reina Pedro Jesús González Viguera

Juan Ignacio Del Valle Cosme Pedro López Muñoz (*) Fecha de cierre del listado Juan José Torres García Pedro Pablo Aramburu Fernández 29 de septiembre, 16:16h. Juan Luis González López Pep T. Cerdá (Peptv) Juan Luis Romero Pere Joan Bujosa Crespi

Nº10_Respira_hondo

Hay cosas que ocurren lejos de la Tierra y que tienen a

millones de fans recordando cuando los juegos recurrían siempre al poder de la... ¿cómo acaba la frase?

¿Sabéis de qué hablamos?

Hecho con Pixels nº9

EDITA Y DISTRIBUYE

Hecho con Pixels Editorial S.L.

Editada en Alcorcón (Madrid)

DIRECTOR

José Luis Sanz

FIRMAS INVITADAS

Sonia Herranz, Marcos García,

Juan Carlos García, Raúl

Montón, Juan Carlos Sanz,

José Luis Molina y

José L. Sanz Serna

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

José Luis Sanz

SOCIAL MEDIA Y VÍDEOS

José Luis Sanz Serna

Cuando Doom se Cuando Doom se IMPRIME

vistió de Star Wars vistió de Star Wars IMPRESO EN ESPAÑA

Queda prohibida la reproduc-

ción total o parcial, por cual-

quier medio o en cualquier so-

STAFF

porte, de los contenidos de esta

publicación sin el permiso pre-

vio y por escrito del editor.

Depósito Legal M-7077-2025

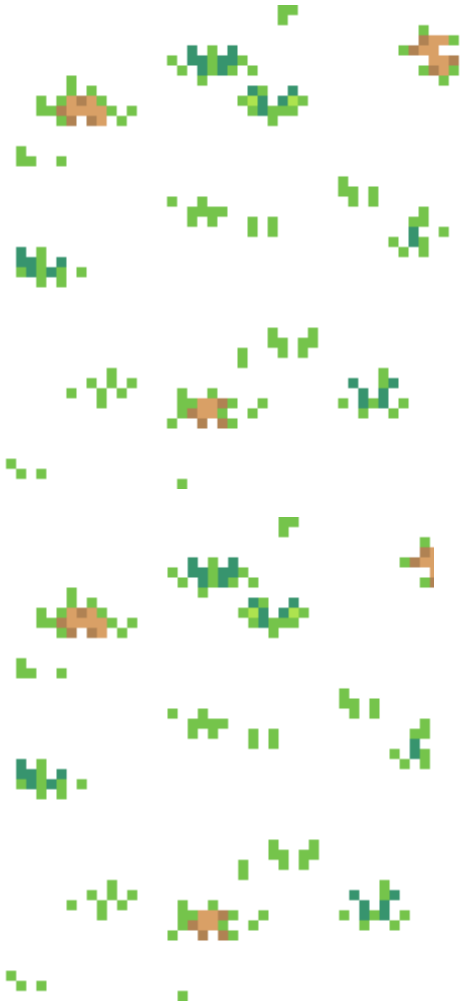
CONTACTO

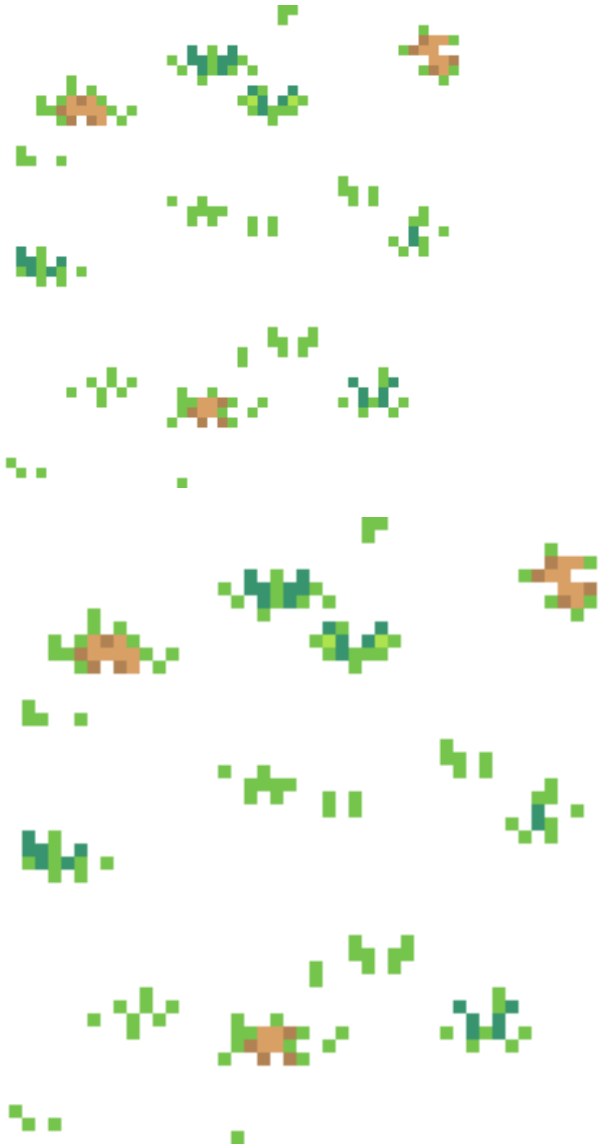
@HechoconPixels

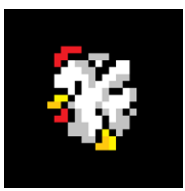
SOPORTE

soporte@hechoconpixels.com

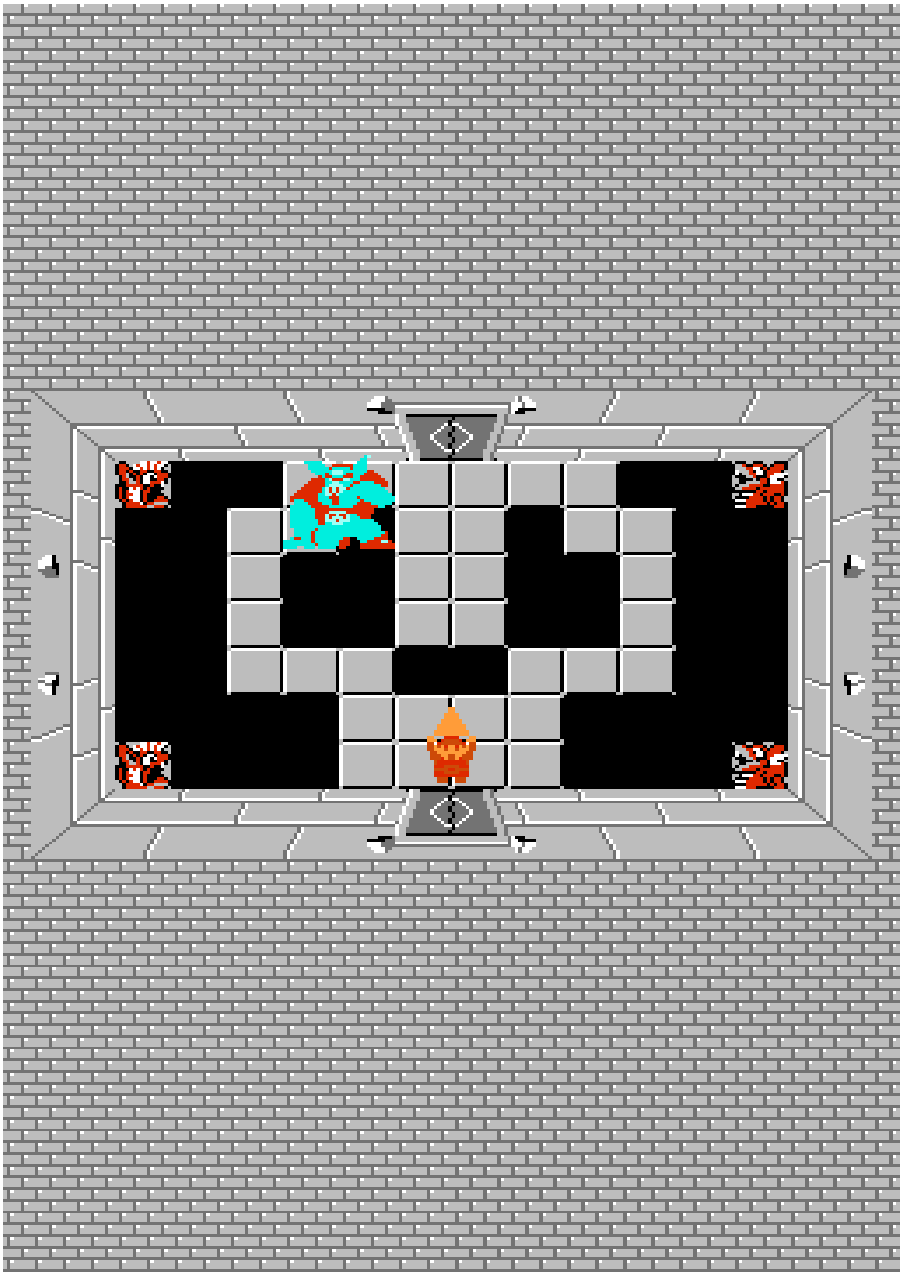
TIENDA







PIXELS



.--. .. -..- . .-.. ... .-.-.

PIXELS